

Часть II

Создание П&Д Персонажа

В этой части...

Эта часть книги написана для игрока, который решает стать более продвинутым в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. Мы возьмём основной материал, который мы ввели в книгу ранее, и расширим его. В этой части, мы поможем вам сориентироваться в Руководстве Игрока и покажем вам, как сделать чёткий, информированный выбор о виде персонажа, которого вы хотите создать, и как лучше всего отыграть этого персонажа за игровым столом. От полного определения П&Д персонажа, до исследования классов, рас и навыков, и выбора умений, мы проведём вас по процессу создания персонажа, а также расскажем вам, о том, на что обратить внимание, по мере получения опыта и “повышении уровня” вашего персонажа.

Глава 10

Определение Вашего Персонажа

В этой главе

- Понимание П&Д листа персонажа
- Создание ваших собственных персонажей
- Определение игровой статистики
- Обоснованный выбор при создании персонажа

Это часть книги - где вы отойдёте от основной концепции игры и углубитесь в полные П&Д правила.

Не волнуйтесь, мы поможем вам пройти через это. И когда вы это сделаете, вы увидите, что даже продвинутые правила - не так уж тяжелы или страшны. Просто держите в памяти основы из Части I, а мы объясним остальное.

В этом месте, мы полагаем, что вы использовали один из готовых-к-игре персонажей из Части I, чтобы поиграть в игру. Теперь вы готовы создать вашего собственного персонажа с нуля. В конце концов, творческий потенциал - один из самых неотразимых аспектов ролевой игры, и всё это начинается с вашего персонажа.

В этой главе, вы более детально посмотрите на П&Д персонажа. Мы снова пробежимся по всей основной статистике, но на сей раз, более детально и скрупулёзно. Эта глава поможет вам сориентироваться в Части II, объясняя части полного П&Д листа персонажа, а затем указывая информацию, которую вы должны внести в каждую секцию при создании вашего собственного персонажа.

Ваш Лист Персонажа

П&Д лист персонажа содержит всю информацию и игровую статистику вашего персонажа. Лист персонажа может быть столь же прост, как чистый лист бумаги, перед тем, как вы записали на нём характеристики вашего характера. Или вы можете использовать лист персонажа на двух страницах, которые вы можете скопировать из Руководства Игрока. Действительно продвинутые игроки могут купить официальный набор D&D Deluxe Player Character Sheets, который содержит четырёхстраничные листы персонажа для каждого класса. Используйте ту версию листа персонажа, которая для вас наиболее удобна. Информация, которая последует дальше, применима ко всем версиям листов персонажей.

Есть многочисленные способы создания П&Д персонажа. Некоторые люди с самого начала знают, каким персонажем они хотят играть, от расы и класса, до определенных ролевых причуд и второстепенной информации.

Другие бросают кубики, а затем создают персонажа, основываясь на очках характеристик, которые получились. Есть и такие, кто знает один аспект о персонаже, которым они хотят играть (или раса, или класс, например), а остальное выбирают после того, как увидят, результаты бросков кубиков. Всё это приемлемые способы создания персонажа. Всюду в этой части, мы обеспечим вас деталями, которые помогут вам принять обоснованные решения, независимо от того, что вы выбрали.

Заполнение Листа Персонажа

Вы можете заполнить ваш лист персонажа в любом порядке, который вам нравится.

Мы обсудим различные секции листа персонажа в порядке, в котором они появляются, но так, чтобы вы могли легко сослаться на материал.

Имена

Это место на листе персонажа, где записывается ваше имя и имя вашего персонажа. Крутое, незабываемое имя поможет установить индивидуальность вашего персонажа и внесёт вклад в тон кампании, поэтому выбирайте имя вашего персонажа мудро. Кампания с персонажами по имени Эльфик, Сахарная Слива, Бенни и Тойджем вызывает более неоднозначное отношение, чем та, где участвуют Регдар, Лидда, Веллин и Джерек. Поговорите с вашим Мастером и другими игроками, чтобы решить, с какими рода именами (и в какой кампании) вы все хотите играть, а затем назовите вашего персонажа соответственно. Хорошее имя важно, и даже при том, что оно появляется вверху вашего листа персонажа, это та часть информации, которую вы, вероятно, заполните последней, после того, как определитесь с остальной частью статистики вашего персонажа, и вы сможете подумать об этом.



Руководство Игрока, в Главе 2, содержит списки типовых имён в зависимости от расы персонажа. Не стесняйтесь использовать одно из этих имён или использовать их за основу, при придумывании вашего собственного имени.

Класс и уровень

Класс, возможно больше любой другой характеристики, имеет самый сильный эффект на приключенческую карьеру вашего персонажа. Класс помогает определить роль персонажа в партии и обеспечивает персонажа специальными качествами, которые выделяют его или ее из остальной части команды. Вы можете выбрать класс, а затем распределить соответствующим образом очки характеристик, или вы можете выбросить очки характеристик и выбрать класс, который лучше всего подходит к вашим результатам бросков кубиков.

Когда вы создаете персонажа, его уровень обычно низок: все персонажи начинают на 1-ом уровне, если Мастер не даёт вам на этот счёт других инструкций. (Иногда МИ начинают с персонажей на том уровне, который более подходит для кампании, которой он или она планируют управлять, типа 3-ьего уровня, если МИ хотят, чтобы персонажи имели немного опыта до начала кампании.)

Глава 11 обеспечивает детальную информацию относительно выбора класса. Глава 18 обсуждает уровни и продвижение персонажа, когда вы готовы улучшить вашего персонажа.

Раса

Другой ключевой аспект П&Д персонажа - раса, к которой принадлежит персонаж. В дополнение к людям, фэнтези-миры П&Д населены всевозможными удивительными интеллектуальными существами. Хотите играть за загадочного эльфа? А как насчёт строгого дварфа? Возможно, это будет до безрассудства любопытный хоббит? Раса обеспечивает больше, чем красочная зацепка для ролевого отыгрыша. Каждая раса имеет черты, одобренный класс и специальные способности, помогающие отличить её от других. После того, как вы выбрали расу вашего персонажа, сделайте соответствующую запись в листе персонажа.

Глава 13 обсуждает основные П&Д расы более подробно и обеспечивает информацией, необходимой для выбора расы.

Мировоззрение и божество

Какую сторону занимает ваш персонаж в вечной борьбе между добром и злом? Это - большой вопрос, но ответ на него (или, по крайней мере, попытка обнаружить ответ) проникает в каждую эпическую фантазию от Властелина Колец до Рассказов о Короле Артуре и Рыцарях Круглого Стола. Это же верно и для любой П&Д кампании.

В П&Д игре общие моральные и личные отношения вашего персонажа представлены его мировоззрением.

Хотите ли вы быть законным добрым или хаотичным злым, мировоззрение - инструмент для того, чтобы развить индивидуальность вашего персонажа в игре. Мировоззрение не предназначено, чтобы быть ограничительным фактором, и персонажи, время от времени, могут вести себя по-другому. Оно используется, для того, чтобы обеспечить широкий диапазон путей, по которым вы можете развить вашего персонажа.

Что вы должны помнить о мировоззрении - это то, что игроки должны говорить об их выборе перед установкой чего-либо. Например, ваш Мастер может иметь в виду специфический тип кампании, который лучше всего работает, если все персонажи имеют (приветственные, сходные, одобренные) (?) *complimentary* мировоззрения. Иногда напряженность, получаемая при наличии хаотичного злого персонажа в группе законных добрых персонажей может быть забавной, но часто такие отклонения ведут к неприятной игре и сложным чувствам. Лучше всем двигаться в одном направлении, чем конкурировать.



Другая вещь, которую надо рассматривать при выборе мировоззрения вашего персонажа - это то, что П&Д действительно игра о героях. Игра работает лучше всего, когда персонажи игрока выбирают мировоззрения или добрые, или нейтральные. Антигерои и злодеи имеют место в фэнтези-историях, но самые незабываемые, длительные П&Д кампании основаны на хороших парнях.

Наряду с мировоззрением, выбор божества персонажа может помочь создать фон и индивидуальность, которая делает ролевую составляющую более сильной. Божество персонажа - личный выбор, хотя игра имеет руководящие принципы, основываясь на двух полезных таблицах “Божества Рас” и “Божества Классов” на странице 106 Руководства Игрока. Сегодня, каждая кампания отлична и может иметь различный выбор богов. Ваш Мастер скажет вам, выбирать ли божество из списка в Руководстве Игрока или из некоторого другого источника (типа Сеттинга Забытые Королевства).

И, наконец, мировоззрение персонажа и выбор божества - главным образом служат для украшения, и помогают вам лучше отыгрывать вашего персонажа. Ваш выбор божества более важен, если вы играете клирика; см. Главу 11 и Главу 17 для дополнительной информации.

Описание персонажа

Следующая секция листа персонажа отдаёт место под запись информации, которая помогает описать вашего персонажа, но не сильно влияет игру.

Из этой информации, только Размер и Возраст связаны с игровой механикой. Большинство персонажей игрока или Маленького, или Среднего размера, и большинство стартовых персонажей подходят под взрослую категорию возраста в начале приключения.

Большинство рас персонажа, включая дварфов, эльфов и людей Среднего размера. Это - стандарт, и нет никаких специальных бонусов или штрафов, связанных с этим размером. Средние персонажи занимают один квадрат на поле сражения. Маленькие персонажи, типа хоббитов, также занимают один квадрат.

Хоббиты - Маленького размера. Маленькие персонажи получают бонус +1 к КЗ, бонус +1 к броскам атаки и бонус +4 к проверке Спрятаться. С другой стороны, они должны использовать меньшее оружие, которое наносит меньше повреждений, они перемещаются со скоростью в 2/3 от скорости Среднего персонажа, а их лимит подъёма и переноса тяжестей - 3/4 от лимита Среднего персонажа. Для большего количества деталей о Маленьких персонажах см. описание хоббитов в Главе 13.

Возраст, рост и вес вашего персонажа определяется личным выбором (и одобрением МИ) или случайно. См. “Биологические Показатели” в Главе 6 Руководства Игрока для деталей и связанных с этим таблиц.

Какими будут Род, Глаза, Волосы и Кожа - это личный выбор, который не имеет почти никакого эффекта в игре. Мужские и женские персонажи полностью равны, и немногих в мирах фэнтези заботит цвет кожи персонажа. Глава 2 в Руководстве Игрока говорит об общем виде каждой из рас, и вы можете использовать эти описания как отправную точку.

Очки характеристик

В дополнение к классу, расе и уровню, очки характеристик персонажа обеспечивают основу, по которой ваш персонаж растёт и развивается. Рассмотрите очки характеристик как структуру, в которую укладывается остальная часть вашей статистики. Каждый персонаж имеет шесть очков характеристик: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Обаяние. Эти очки обеспечивают модификаторы, которые учитываются везде, от бросков атак и повреждений, до проверок умений и спасбросков.

Глава 12 даёт больше информации об очках характеристик и как они используются.

Очки жизней

Когда начинается бой, очки жизней вашего персонажа (ОЖ) – это всё, что стоит между персонажем и смертью. Класс и уровень определяют общее количество ОЖ вашего персонажа, которые зависят от модификатора Телосложения вашего характера. Потеряли несколько ОЖ в сражении? Не проблема! Ваш персонаж будет продолжать функционировать без побочных эффектов, пока он или она имеют по крайней мере 1 ОЖ. Это героическое и фантастическое состояние, и это – чистые П&Д.

Когда ваш персонаж получает повреждения в сражении или другим способом (типа ловушки или естественной опасности), то повреждение уменьшает общие ОЖ вашего персонажа. Когда ОЖ персонажа достигает 0, он или она отключаются. Когда ОЖ достигают -1, он или она умирают. Когда ОЖ понижается до -10, ваш персонаж мёртв. (См. Главу 7 для правил об умирающих персонажах.)

Лечение, естественное или магическое, может восстановить потерянные ОЖ, возвращая их до первоначального общего количества, но излечение даже до 1 ОЖ, означает, что ваш персонаж готов вернуться в строй.

Каждый класс персонажа имеет соответствующий Кубик Жизней (КЖ). Воины, например, имеют КЖ d10, в то время как колдуны имеют КЖ d4. На 1-ом уровне, все персонажи получают максимальные ОЖ, основанные на КЖ их класса – так что воин 1-ого уровня получает 10 ОЖ! Но это ещё не всё. Вам также надо применить ваш модификатор Телосложения к общему количеству ОЖ. Например, воин Регдар имеет модификатор Телосложения +2, так что его общее количество ОЖ на 1-ом уровне – 12. Когда персонаж достигает 2-ого уровня (и на каждом другом уровне, он или она также учитывает этот модификатор), вы бросаете соответствующий КЖ, добавляя модификатор Телосложения персонажа, а затем добавляете этот результат к общему количеству ОЖ вашего персонажа. Регдар, например, добавляет d10+2 к его общему количеству ОЖ каждый раз, когда он поднимается на уровень.

Класс защиты

Класс Защиты (КЗ) представляет, как трудно противникам поразить вашего персонажа в бою. Это результат броска атаки – целевое число – которое противник должен получить, чтобы поразить вас. Каждый персонаж и существо в игре начинают с базового КЗ 10. Комбинация различных факторов улучшает или уменьшает это число. КЗ вашего персонажа определяется следующим образом: $KЗ = 10 + \text{бонус брони} + \text{бонус щита} + \text{модификатор Ловкости} + \text{модификатор размера}$. Не каждый персонаж будет иметь все эти компоненты. Некоторые персонажи используют броню, некоторые нет. Некоторые носят щиты, некоторые нет. Некоторые имеют модификаторы Ловкости или Размера, некоторые нет. Сложите все модификаторы, которые вы имеете и определите КЗ вашего персонажа.

Например, КЗ Регдара – 15, потому что он носит кольчугу (+4) и имеет модификатор Ловкости +1 ($10+4+1 = 15$). Лидда, с другой стороны, имеет АС 16, потому что она носит кожаную броню (+2), имеет модификатор Ловкости +3 и модификатор размера +1 из-за ее Маленького роста ($10+2+3+1 = 16$).

Каждый персонаж также имеет целевые числа для попадания, основанные на ситуациях, где полный КЗ не применим. Вот эти ситуации:

- Касательный КЗ: касательные атаки, типа атак некоторыми заклинаниями (леденящее прикосновение, например) игнорируют бонусы брони и щита. Ваш касательный КЗ не учитывает никаких бонусов брони или щита, но все другие модификаторы применяют, типа модификаторов Ловкости и Размера. В предыдущих примерах, касательный КЗ Регдара – 11, в то время как касательный КЗ Лидды – 14. Вы

не надо будет думать о том, является ли атака касательной: касательные атаки или заклинания определены в описаниях монстров или заклинаний в официальных книгах правил.

- КЗ замешательства: персонажи в начале сражения, прежде, чем они смогут действовать, по умолчанию, находятся в замешательстве (прежде, чем произойдёт их первый ход инициативном порядке). Персонаж не может использовать его или её модификатор Ловкости, когда находится в состоянии замешательства. Бонусы Размера, брони и щита применяются. В предыдущих примерах, КЗ замешательства Регдара - 14. КЗ замешательства Лидды - 13.

Отметьте касательный КЗ и КЗ замешательства вашего персонажа в соответствующих местах в вашем листе персонажа.

Скорость

Скорость персонажа показывает, как далеко может продвинуться персонаж за раунд и сделать что-нибудь ещё, типа проведения атаки или прочтения заклинания. Скорость может быть отражена как в футах, так и в квадратах, которые персонаж может пройти и сделать что-нибудь ещё. Скорость вашего персонажа определена его или её расой и типом брони, которую он или она носят. Если вы решаете только двигаться в данном раунде, ваш персонаж может продвинуться в два раза дальше.

Дварфы и хоббиты имеют скорость 20 фт (4 квадрата). Дварфы всегда имеют скорость 20 фт, а скорость хоббитов уменьшается до 15 фт (3 квадрата), если он или она носят среднюю или тяжёлую броню. Люди и эльфы имеют скорость 30 фт (6 квадратов). Она уменьшается до 20 фт (4 квадрата), если они носят среднюю или тяжёлую броню.

Инициатива

Инициатива - проверка Ловкости. Модификатор инициативы вашего персонажа равен модификатору его или её Ловкости. Однако, вы можете улучшить инициативу вашего персонажа, выбирая навык Улучшенная Инициатива (см. Главу 5 Руководства Игрока для описания этого и других навыков).

Спасброски

В мирах П&Д гораздо больше опасностей, чем просто опасность быть атакованным мечом, луком или когтями. Природные опасности, волшебные атаки, яды и атаки на разум - находятся среди многочисленных опасностей, ежедневно встающих на пути авантюристов. Спасброски могут помочь персонажам уменьшить или даже избежать эффектов этих опасностей.

Чтобы определить ваш модификатор спасброска в каждом случае, сложите базовый бонус спасброска (определенный классом вашего персонажа - см. Главу 11) и соответствующий модификатор характеристики. Существует три типа спасбросков:

- спасбросок по Стойкости: Этот тип спасброска - мера способности вашего персонажа противостоять атакам, направленным против его или её здоровья и живучести, типа ядов, болезни и утечки энергии. Примените модификатор Телосложения вашего персонажа к базовому спасброску, чтобы определить ваш спасбросок по Стойкости.

- спасбросок по Рефлексу: Это спасбросок испытания способности вашего персонажа достаточно быстро реагировать, чтобы избежать атак «по площадям», типа оружия дыхания и заклинания огненный шар, или эффектов, типа яма-ловушка и падающих валунов. Примените модификатор Ловкости вашего персонажа к базовому спасброску, чтобы определить ваш спасбросок по Рефлексу.

- спасбросок по Воле: Этот тип спасброска отражает сопротивление вашего персонажа влиянию на разум магическим эффектам, влияющим на разум, типа псионических атак и заклинаний иллюзии. Примените модификатор Мудрости вашего персонажа к базовому спасброску, чтобы определить ваш спасбросок по Воле.

Целевое число (или Уровень Сложности) для спасброска определено непосредственно атакой или опасностью. Ваш Мастер скорее всего не будет говорить УС, а просто будет просить вас бросить соответствующий спасбросок (бросается d20 и добавляется модификатор спасброска) и сказать ему или ей результат. Затем МИ сообщит, потерпел ли ваш персонаж неудачу или прошёл спасбросок. В чрезвычайных ситуациях, или когда МИ действительно хотят поддержать игроков в напряжении, он или она может делать броски в тайне от персонажей.

Базовый бонус атаки

Каждый класс имеет базовый бонус атаки (ББА). Этот бонус улучшается по мере продвижения персонажа по уровням в специфическом классе. Ориентированные на бой классы (включая воина) имеют лучший ББА, чем более умственные классы (типа колдуна). Найдите ББА вашего персонажа на соответствующей таблице класса в Главе 3 Руководства Игрока и сделайте соответствующую запись в листе вашего персонажа.

Атаки

Ваш лист персонажа имеет место, где делаются записи о множестве различных вариантов атак для вашего персонажа. Это позволяет вам вносить в список несколько различных видов оружия ближнего и дальнего боя, в зависимости от того, что ваш персонаж несёт, и что он или она умеют использовать. Сделайте запись о ББА для каждого типа атаки, которую вы можете предпринять. Помните, что при атаке вы делаете бросок атаки d20 и добавляете ваш бонус атаки, чтобы попробовать получить результат, равный или выше, чем КЗ вашей цели.

Бонус атаки вашего персонажа оружием ближнего боя определяется следующим образом: бонус атаки (оружие ближнего боя) = ББА + модификатор Силы + модификатор Размера + бонус оружия. Обратите внимание, что не каждый персонаж будет иметь бонус оружия. Любой бонус от оружия происходит из-за использования волшебного оружия или из-за навыка.

Например, бонус атаки Регдара с его великим мечом +4 - ББА +1, модификатор Силы +2 и +1 от навыка Концентрация на Оружии (великий меч).

Бонус атаки вашего персонажа с оружием дальнего боя рассчитывается следующим образом: бонус атаки (оружие дальнего боя) = ББА + модификатор Ловкости + модификатор Размера + бонус оружия - штраф за расстояние. И снова, обратите внимание, что любой бонус, обеспеченный оружием происходит из-за использования волшебного оружия или из-за навыка. Штраф за расстояние применяется когда ваш персонаж далеко от цели. На больших расстояниях цель тяжелее поразить, отсюда и просходит штраф за расстояние. (Проверьте описание «Приращения Диапазона» на странице 114 Руководства Игрока за дополнительной информацией; также см. таблицы оружия на страницах 116, 117, чтобы найти приращение диапазона для каждого оружия.) (страницы приведены для английской версии Правил. Прим. перев.)

Например, бонус атаки Лидды для её короткого лука +4 - ББА +0, модификатор Ловкости +3 и модификатор Размера +1. Короткий лук имеет приращение диапазона 60 фт. Каждое полное приращение диапазона (каждые 60 футов между Лиддой и её целью, в этом случае) налагает совокупный штраф -2 к броску атаки. Так, если Лидда нацеливает её короткий лук на орка, это на расстоянии в 70 фт, она берет штраф -2 к её броску атаки (понижая её бонус атаки до +2), потому что орк на расстоянии более, чем одно приращение диапазона.

Каждое оружие имеет собственную статистику в таблице, и оно должны быть зарегистрировано в вашем листе персонажа. Оружие имеет повреждение, которое говорит вам, какой кубик надо бросить, чтобы просчитать повреждение после успешной атаки. Оружие также имеет диапазон критической атаки, число или ряд чисел, которые вы выбрасываете на d20, чтобы определить, является ли ваша атака критической. Вы можете найти детали относительно таблиц оружия в Главе 7 Руководства Игрока. Когда Вы нападаете оружием ближнего боя, вы наносите дополнительные повреждения, равные вашему бонусу Силы (или полуторному бонусу вашей Силы, если оружие, которым атакует - двуручное, типа великого меча).

Умения

Каждый персонаж имеет умения, которые представляют разнообразные тренировки и опыт в различных областях. Ваш персонаж получает некоторое число очков умений на каждом уровне, основанное на модификаторе Интеллекта и классе. См. Главу 11 для большего количества деталей относительно очков умений за класс и уровень.

Умения разделены на две категории: умения класса и перекрёстные умения. Умения класса - умения, которые члены класса вашего персонажа могли бы изучить в ходе их тренировок. Потратьте 1 очко умений на классовое умение, и вы получите 1

ранг в умении. Перекрёстные умения – не-классовые умения, и поэтому их тяжелее выучить. Потратьте 1 очко умений на перекрёстное умение, и вы получите 1/2 ранга в умении. (Другими словами, требуется 2 очка умения, чтобы получить 1 ранг в перекрёстном умении.)

Каждое умение имеет ключевую характеристику. Например, ключевая характеристика умения Лазить – Сила. Вы применяете модификатор ключевой характеристики умения для определения вашего модификатора умения. Вы также применяете ваши ранги в умении и любые другие модификаторы, которые можно применить, типа модификаторов, обеспеченных навыками. Сделайте запись всех этих чисел на вашем листе персонажа, в соответствующих секциях и общее их количество, чтобы получить модификатор каждого умения.

Например, посмотрим на Лиддино умение жулика – Двигаться Тихо. Её модификатор Ловкости, ключевая характеристика умения, равен +3. Она покупает 2 ранга в умении, тратя 2 очка умения (Двигаться Тихо – классовое умение для жуликов). Она также имеет другой модификатор, в данном случае расовый бонус +2, который для этого умения получают все хоббиты. Это дает ей модификатор умения Двигаться Тихо +7 ($3+2+2 = 7$).

Чтобы использовать умение, вы делаете проверку умения. Проверка умения – бросок d20, к которому вы добавляете ваш модификатор умения. Так, когда Лидда делает проверку Двигаться Тихо, чтобы безопасно пересечь палату, полную спящих кобольдов, она бросает d20+7.

Для получения дополнительной информации об умениях, см. Главу 15.

Навыки

Навыки обеспечивают персонажа новыми способностями или значительно улучшают существующие способности. Персонаж или имеет навык или нет; вы не покупаете их на очки и не улучшаете их рангами. Персонаж получает навык на 1-ом уровне и по мере продвижения по уровням. Человеческие персонажи получают дополнительный навык на 1-ом уровне.

Кроме того, некоторые классы получают дополнительные навыки на различных уровнях. Воин, например, получает дополнительный навык на 1-ом уровне. Так, Регдар, человек-воин начинает игру с тремя навыками – один стандартный для всех навыков, один за то, что он человек и один за то, что он воин.

Кратко запишите название навыка или навыков, которые вы выбрали в листе персонажа, а так же его или их краткое описание преимуществ, которыми обеспечивает этот навык или номер страницы Руководства Игрока, где вы можете найти детали, когда они вам понадобятся.

Для большего количества деталей о навыках, см. Главу 14.

Специальные способности

Раса вашего персонажа и класс обеспечивают некоторые специальные способности. Сделайте запись о них в соответствующей секции в листе персонажа.

Для получения дополнительной информации о расовых способностях см. Главу 13. За дополнительной информацией о классовых способностях см. Главу 11.

Заклинания

Персонажи, которые имеют заклинательные классы, выбирают набор заклинаний. Например, клирики и колдуны – заклинатели и имеют заклинания. Если вы играете за колдуна, сделаете запись об известных заклинаниях вашего персонажа в листе персонажа. Если вы играете за клирика, вы можете захотеть записать готовые к употреблению в течение дня заклинания на отдельном листке, особенно если вы думаете, что будете готовить разные заклинания в течение приключения.

Для получения дополнительной информации о заклинаниях, см. Главу 17.

Снаряжение

Персонажам требуется снаряжение, и все виды приключенческого снаряжения доступны вашему персонажу по мере прохождения подземелий. Внесите в список снаряжения ваши трофеи в соответствующие места.

За дополнительной информацией о снаряжении, см. Главу 16.

Обоснованный Выбор

Остальная часть II Части проведёт вас через различные компоненты вашего персонажа и даст вам информацию и советы, которые вы должны учитывать при принятии решения о создании персонажа. Какой класс для Вас правильный? Как вы должны распределить очки характеристик? Какие навыки и умения вы должны выбрать? Какое снаряжение взять в дорогу? Эти и другие вопросы рассмотрены в Главах 11-18. Прочитайте каждую главу и в конце вы будете готовы сделать обоснованный выбор во время создания персонажа.

Глава 11

Выбор Класса

В этой главе

- Раскрытие выгод классов и уровня
- Исследование класса воин
- Исследование класса жулик
- Понимание класса колдун
- Понимание класса клирик
- Другие классы в игре

Все П&Д персонажи, в некоторой части, жаждут адреналина и приключений. Им просто необходимо исследовать темные места мира и находить все более и более трудные вызовы, чтобы проверить себя.

Персонажи отличаются способом, которым они подходят к каждому приключению и какие знания и способности они проявляют за столом. Класс персонажа и его уровень, в значительной степени, определяют этот подход. Эта глава обсуждает обе этих характеристики.

Класс вашего персонажа - его или её профессия или призвание. Класс, который вы выбираете, определяет большую часть того, что ваш персонаж может сделать в игре. Боевое мастерство вашего персонажа, магическая способность, умения и другие качества определены и ограничены его или её классом.

Уровень вашего персонажа показывает, сколько опыта и что он или она уже умеют. Персонаж 1-ого уровня, например, кажется чрезвычайно хилым рядом с персонажем 10-ого уровня.

Когда вы создаёте персонажа, класс, за который вы хотите играть, предлагает распределение очков характеристик и даже намёки о наиболее подходящей для этого класса расе. Во всех случаях, однако, это только советы. П&Д - игра о выборах и вариантах, а не об ограничениях. Вы всегда можете играть, отступив от типажей; если это больше соответствует вашей концепции, вы получите такого персонажа, за которого хотите играть.



Глава 3 Руководства Игрока очень хорошо описывает преимущества классов и уровней. Проверьте её после того, как прочитаете эту главу.

Преимущества Классов и Уровней

Успех или провал при выполнении действий в игре определяют три фактора:

- Фактор случайности (бросок d20)
- Врожденная способность (показываемая модификаторами характеристик вашего персонажа)
- Опыт и тренировки (показываемые классом вашего персонажа и уровнем)

Базовый Бонус Атаки

В Главе 7 мы рассмотрели основы проведения бросков атаки. Эта секция более глубоко рассмотрит то, откуда появились основные компоненты броска атаки.

Начнём с базового бонуса атаки вашего персонажа. Класс персонажа обеспечивает ББА, который увеличивается при повышении уровня персонажа. Как быстро увеличивается этот бонус, зависит от одной из трех основных прогрессий бонуса атаки: хорошая, средняя и плохая. Классы с военным уклоном, типа воина, используют хорошую прогрессию ББА. Классы, которые более обдуманно подходят к приключениям, типа колдуна, используют плохую прогрессию ББА, моделирующую недостаток боевого обучения. Классы, которые комбинируют боевые тренировки с другими жизненными ориентировками, типа клириков и жуликов, используют среднюю прогрессию ББА.



Таблица 3-1 в Руководстве Игрока показывает три прогрессии ББА. Кроме того, каждая таблица класса в Главе 3 Руководства Игрока повторяет эту информацию, поскольку она относится к специфическому классу.

Различие между хорошей прогрессией и плохой – это то, как быстро улучшается ББА по мере повышения уровней персонажа. Хорошая прогрессия, например, улучшает ББА на каждом уровне. Плохая прогрессия улучшает ББА приблизительно по половине этой нормы. Так, ко времени, когда персонаж с хорошей прогрессией достигает 4-ого уровня, его или её ББА +4. Персонаж с плохой прогрессией на этом же уровне имеет ББА +2.

На 1-ом уровне ББА персонажа равен или +1 (если его или её класс использует хорошую прогрессию), или +0 (если его или её класс использует среднюю или плохую прогрессию). На более высоких уровнях, появляются многочисленные бонусы. Каждый бонус представляет дополнительную атаку, которую персонаж может сделать за раунд. Чтобы использовать эти дополнительные атаки, персонажа не должен передвигаться в этом раунде. Проведение многократных атак, если вы их имеете, называют использованием полно-раундового действия.

Например, ББА Регдара на 8-ом уровне выглядит как +8/+3.

Это означает, что, если Регдар использует полно-раундовое действие (другими словами, если он только атакует в этом раунде), его ББА для первой атаки +8, а ББА для его второй атаки +3.

Что это значит при выборе класса?

Если Вы хотите, чтобы ваш персонаж был способен проводить атаки, выберите класс, который использует хорошую прогрессию ББА. Если вы хотите снизить атакующую мощь за счёт других умений, выберите класс, который использует среднюю прогрессию ББА. Если вы хотите быть тайным заклинателем, вы должны выбрать персонажа с плохой прогрессией ББА - но эти классы восполняют слабость атак мощными заклинаниями.

Классы и Базовый Бонус Атаки

В этой книге мы сосредоточились на четырех классах: воин, жулик, колдун и клирик. Это самые легкие, наиболее прямолинейные для игры классы персонажа. Однако, есть и другие классы, описанные в Руководстве Игрока. Таблица 11-1 показывает, какую прогрессию ББА использует каждый класс.

Таблица 11-1 Прогрессия ББА по классам

Класс	Прогрессия ББА
Варвар	хорошая
Бард	средняя
Клирик	средняя
Друид	средняя
Воин	хорошая
Монах	средняя
Паладин	хорошая
Следопыт	хорошая
Жулик	средняя
Волшебник	плохая
Колдун	плохая

Базовый Спасбросок

Также, как и с ББА, класс персонажа имеет различные прогрессии для базовых спасбросков. Как подразумевает название, они формируют основу для спасбросков вашего персонажа. Есть хорошие бонусы спасбросков и плохие бонусы спасбросков. Каждому классу назначена или хорошая или плохая прогрессия для трёх типов спасбросков: Стойкость, Рефлекс и Воля.



Таблица 3-1 в Руководстве Игрока показывает эти две прогрессии. Кроме того, каждая таблица класса в Главе 3 Руководства Игрока повторяет эту информацию, поскольку она относится к специфическому классу.

Эта информация хороша при принятии решения о классе, за который вы хотите играть, но вы, вероятно, не будете выбирать класс только потому, что он имеет хорошую или плохую прогрессию базового спасброска.

Таблица 11-2 показывает, какую прогрессию базового спасброска всех трёх видов имеет определённый класс.

Таблица 11-2 Прогрессия базовых спасбросков по классам

Класс	Стойкость	Рефлекс	Воля
Варвар	хорошая	плохая	плохая
Бард	плохая	хорошая	хорошая
Клирик	хорошая	плохая	хорошая
Друид	хорошая	плохая	хорошая
Воин	хорошая	плохая	плохая
Монах	хорошая	хорошая	хорошая
Паладин	хорошая	плохая	плохая
Следопыт	хорошая	хорошая	плохая
Жулик	плохая	хорошая	плохая
Волшебник	плохая	плохая	хорошая
Колдун	плохая	плохая	хорошая

Преимущества уровня

При продвижении персонажей по уровням, их ББА и базовые бонусы спасбросков (ББС) увеличиваются. Скорость, с которой эти бонусы улучшаются, зависит от типа прогрессии, которую использует каждый бонус. Например, хорошая прогрессия ББА воина более быстра, чем средняя прогрессия жулика или плохая прогрессия колдуна.

Уровень для персонажей всех классов базируется на числе очков опыта (ОО), которые персонаж заработает в ходе его или её приключения.

(Ваш МИ, в конце сессии, скажет, сколько опыта заработал ваш персонаж за приключение. Для большей информации о получении ОО, см. Главу 18.) Таблица 3-2 в Руководстве Игрока показывает, сколько опыт должен набрать персонаж, чтобы достигнуть определённого уровня.

Например, все персонажи начинают с 0 ОО на 1-ом уровне. Персонаж зарабатывает опыт за убийство монстров и прохождение приключения. Когда персонаж 1-ого уровня накапливает 1000 ОО, он или она продвигаются на 2-ой уровень.

Чтобы достигнуть 3-ьего уровня, персонаж должен накопить 3000 ОО, и так далее, как показано в Таблице 3-2 Руководства Игрока.

Уровень персонажа обеспечивает и другие выгоды, и существенную информацию, что описано в следующих нескольких секциях.

Максимальный Ранг Классового Умения

Ваш персонаж выбирает умения из списка, который определён для данного класса. Любые умения, которые вы выбираете из списка класса вашего персонажа, называются умениями класса. Количество рангов, на которые вы можете потратить очки умений для любого данного умения класса, определено вашим уровнем, что показано в Таблице 3-2 Руководства Игрока. Правило легко запомнить. Максимальное число рангов, которое вы можете иметь в умении класса равно уровню вашего персонажа + 3.

Например, на 1-ом уровне, Регдар может купить максимум 4 ранга в любом из его классовых умений. (Для большей информации об умениях и рангах, см. Главу 15.)

Максимальный Ранг Перекрёстного Умения

Любое умение, не указанное в списке классовых умений вашего персонажа, является перекрёстным умением. Стоимость перекрёстного умения в два раза больше. Число рангов, на которые вы можете потратить очки умений для любого данного

перекрёстного умения, зависит от уровня вашего персонажа, что показано в Таблице 3-2 Руководстве Игрока. Максимальное число рангов, которые вы можете купить в перекрёстном умении равно половине вашего максимума для умения класса.

Например, на 1-ом уровне, Регдар может купить максимум 2 ранга в любом перекрёстном умении. Эти 2 ранга стоят столько же, сколько и 4 ранга классowego умения. (Для большей информации о перекрёстных умениях, см. Главу 15.)

Навыки

Персонажи получают навыки согласно уровню. Все персонажи начинают с одного навыка на 1-ом уровне. Каждый персонаж может выбрать новый навык, каждый раз, когда он или она достигают уровня, кратного трём. Это означает, что Регдар выбирает новый навык на 3-ьем, 6-ом, 9-ом, 12-ой, 15-ой и 18-ом уровнях, что показано в Таблице 3-2 Руководстве Игрока.

Эти навыки даются каждому персонажу, независимо от класса. Однако, классовые особенности могут обеспечить дополнительные навыки на различных уровнях; их называют бонусными навыками. (Для большей информации о навыках, см. Главу 14.)

Увеличение Очков Характеристик

Персонажи, при увеличении уровня, увеличивают свои очки характеристик. Персонаж может увеличить, любую одну характеристику на 1 очко каждый раз, когда он или она достигает уровня, кратного четырём. Это означает, что Лидда увеличивает одну свою характеристику на 1 очко на 4-ом, 8-ом, 12-ом, 16-ом и 20-ом уровнях, как показано в Таблице 3-2 Руководстве Игрока. Таким образом, после достижения 4-ого уровня, Лидда может увеличить свою Ловкость с 17 до 18. (Для большей информации об очках характеристик, см. Главу 12.)

Описание Класса

Каждое описание класса в Руководстве Игрока обеспечивает ключевую информацию о классе. Как лучше распределить очки характеристик? Какое мировоззрение может выбрать ваш персонаж как член этого класса? Какой Кубик Жизней использует член этого класса, чтобы определить их ОЖ? Какую прогрессию ББА и ББС использует этот класс? Какие умения являются классовыми умениями для персонажей, которые выбирают этот класс? Какое оружие и доспехи могут использовать без штрафов персонажи этого класса? Какие заклинания, если таковые вообще имеются, доступны этому классу? Какие уникальные способности имеют члены этого класса?

Все эти вопросы охвачены в описании класса. В остальной части этой главы, мы ответим на некоторые из этих вопросов, поскольку они касаются четырёх из классов - воин, жулик, колдун и клирик - так, чтобы вы могли решить, за кого хотите играть.

Воин - лучший класс

Персонажи класса воин имеют лучшие способности для сражений.

Решение играть за воина означает, что ваш персонаж будет иметь много ОЖ за его или ее уровень, хорошие показатели атаки, хорошие способности к урону и прямолинейный подход к игре. Это делает класс воина особенно привлекательным для новых игроков и игроков, которые не хотят иметь дело с запутанностью использования умений и колдовства.

Работа воина в любой приключенческой группе - быть на передовой линии сражения. Хороший доспех и высокие ОЖ делают воина субъектом, способным воспринимать опасности, которым другие персонажи не могли противостоять очень долго. Хорошая атака и высокий повреждающий потенциал, делают воина персонажем, лучше всего готовым к сражению с монстрами.

Воины могут выбрать любое мировоззрение. Все расы имеют воинов, так что персонаж-воин может быть создан, используя любую из рас. Из рас, описанных в этой книге, люди и дварфы наиболее ориентированны на рукопашных бойцов. Эльфы и хоббиты могут быть мощными воинами дальнего боя, из-за их Ловкости. (См. Главу 13 для большей информации о расах.)

Воины получают для выбора много дополнительных навыков, так же как и бонусные навыки на различных уровнях. Воины опытны во всём простом и военном

оружии, так же как и во всех типах доспехов, что делает их универсальными по мере развития приключений.

Воины начинают с 6d4x10 золотых монет. Купите лучшие доспехи и оружие, которое вы только можете себе позволить, чтобы получить полное преимущество от встроенных выгод бойца.



Руководство Игрока предлагает дополнительные расы персонажа. Из дополнительных рас, полуорк действительно берётся за класс воина благодаря его или её счёту Силы. Если вы хотите играть мощного ориентированного на рукопашную воина, вы можете рассмотреть игру за полуорка.

Характеристики

Если вы решаете играть за воина, вы должны назначить самое большое число Силе. От Силы зависит и ближняя атака, и урон, а это, обычно, то, где воины хотят превзойти других. Другие важные характеристики воина - Телосложение, от которой зависит ОЖ воина, и Ловкость, от которой зависят дальние атаки воина и КЗ.

Кубик Жизней

Воин использует КЖ d10. Это означает, что на 1-ом уровне, воин имеет 10 ОЖ (измененные его или её показателем Телосложения). На каждом уровне после этого, воин бросает d10 и добавляет его или её модификатор Телосложения, для увеличения общего количества ОЖ.

Если вы любите играть за персонажа с большим количеством ОЖ, воин - лучший выбор для вас.

Умения

Вы не будете отыгрывать ученого, когда играете за воина. Воины имеют небольшой выбор классовых умений и маленькое количество очков умений за уровень.

Воин начинает игру с (2+модификатор Интеллекта)x4 очков умений. На 2-ом и каждом последующем уровне, воин получает 2+модификатор Интеллекта очков умений, для улучшения существующих умений или покупки новых.

Поскольку воин имеет такое ограниченное число умений, вам не стоит пробовать изучать большое количество различных умений. Выберите несколько ключевых умений, которые вам наиболее подходят, и, при каждой возможности, тратьте ваши очки умений только на эти умения.

Наиболее важные для воина классовые умения - Лазить, Прыжки и Запугивание.

Перекрыстное умение, в которое можно вложить очки умений - Обнаружение, потому что оно помогает вам замечать подсказки и избегать неожиданности. В опасных П&Д мирах это - хорошая вещь. См. Главу 15 для получения дополнительной информации об умениях.

Особенности Класса Воин

Как и подобает самому легкому в игре классу, воин имеет очень мало специальных классовых особенностей.

Что воин действительно имеет - хороший ББА, который увеличивается на 1 на каждом уровне, хороший спасбросок по Стойкости, способность использовать любой доспех и любое простое и военное оружие без штрафа (и не тратить драгоценные навыки), и много бонусных навыков, которые помогают увеличить естественные классовые боевые способности.

Жулик - лучший класс

Выбор класс жулика - самая шикарная вещь, которую вы можете сделать, если хотите играть за персонажа, который полагается на умения, хитрость и скрытые атаки, чтобы добраться до центра подземелья и вернуться назад. Жулики бывают разных видов, от контрабандиста, с его любовью к золоту, до опытного шпиона, который использует хитрость и свой язык для достижения невозможного. Если вы выбираете этот класс, вы должны будете способны вести свой собственный бой,

особенно если вы можете проводить дальние атаки или нападаете из теней. Жулик имеет несколько специальных способностей, которые делают его класс немного более сложным, чем боец, но без добавленных осложнений колдовства.

Работа жулика в любой приключенческой группе должна быть универсальна и находчива. Жулик обычно имеет «трюк в рукаве», чтобы вытащить команду из любой передрыги. Нужно открыть замок? Нужно разоружить ловушку? Нужно прокрасться мимо спящего дракона? Жулик – рабочий персонаж. Когда жулик вступает в бой, он предпочитает наносить удары из подтишка или использовать оружие дальнего боя, которое держит его или её подальше от беды. И хотя он не способен читать заклинания по памяти подобно колдуну, жулик, если потребуется, может применить умение Использовать Магическое Устройство, чтобы читать заклинания со свитков или использовать почти любой вид магических вещей.

Жулики могут выбрать любое мировоззрение, хотя они имеют тенденцию избегать законных перспектив. Жуликов имеют все расы, так что персонаж-жулик может быть создан, используя любую из рас. Из рас, описанных в этой книге, хоббиты и эльфы подходят для жуликов лучше всего, из-за их счёта Ловкости. Люди также могут создать жулика, особенно из-за дополнительных очков умений, что человеческие персонажи получают на каждом уровне. (См. Главу 13 для большей информации о расах.)

Жулики опытны во всем простом оружии и лёгких доспехах, а так же с ручными арбалетами, рапирами, короткими луками и короткими мечами. Жулики не преуспевают в более тяжелых доспехах и щитах и штрафуются за использование таких вещей в ходе приключения.

Жулики начинают с 5d4x10 золотых монет. Купите кожаный доспех, короткий меч, легкий арбалет и воровской инструмент, как только будет возможность.



Руководство Игрока предлагает дополнительные расы персонажей. Из дополнительных рас из полуэльфа может получиться очень хороший жулик из-за расовых бонусов, которые он или она получают к умениям Дипломатия, Сбор Информации, Слух, Поиск и Обнаружение.

Характеристики

Если вы решаете играть за жулика, вы должны назначить самое большое число Ловкости. Ловкость влияет на многие умения жулика, так же как и на КЗ и дальние атаки. Другие важные характеристики жулика - Интеллект, который влияет на общее количество очков умений жулика, и Мудрость, которая влияет на многие из умений, которые жулик будет постоянно использовать.

Кубик Жизней

Жулик использует КЖ d6. Это означает, что на 1-ом уровне, жулик имеет 6 ОЖ (измененные его или её показателем Телосложения). На каждом уровне после этого, жулик бросает d6 и добавляет его или её модификатор Телосложения, для увеличения общего количества ОЖ.

Умения

Жулик имеет наибольшее количество классовых умений из всех рас персонажей, представленных в Руководстве Игрока. Чтобы использовать в своих интересах все эти умения, жулик также имеет наибольшее количество очков умений. Жулик начинает игру с (8+модификатор Интеллекта)x4 очками умений. На 2-ом уровне и каждом последующем уровне, жулик получает 8+модификатор Интеллекта очков умений, для того, чтобы улучшить существующие умения или купить новые.

Поскольку жулик имеет такое большое количество очков умений, вы можете распределить большое их количество в относительно большое количество умений. Даже в этом случае, ваш персонаж никогда не имеет достаточно очков умений, чтобы быть способным ко всему. Решите, за какого жулика вы хотите играть и сконцентрируйтесь на умениях, которые улучшат этого персонажа. Всегда лучше иметь максимальное количество рангов в ключевых умениях - больше рангов означает лучший шанс преуспеть в проверке умения, а жулик не хочет быть пойманным при использовании умения, которое может означать жизнь или смерть для партии.

Умения класса, наиболее важные для жулика зависят от того, за какого жулика вы хотите играть. Хотите быть вором? Сконцентрируйтесь на улучшении умений Спрятаться, Двигаться Тихо, Открыть Замок и Поиск. Хотите иметь дело с опасностями подземелья? Тратьте ваши очки умений на Баланс, Лазить, Обезвредить Ловушку, Слух, Открыть Замок и Обнаружение. Хотите, чтобы ваш жулик был сладкоречивым дипломатом? Тогда сфокусируйтесь на Блефе, Дипломатии, Маскировке, Сборе Информации, Запугивании и Почувствовать Ложь.

Два дополнительных умения, которые надо рассмотреть, если вы создаёте жулика – Падение (можно Кувырок, Акробатика – прим. прев.) и Использование Магических Устройств. Падение обеспечивает жулика способностью получать меньше урона при падении и проходить через занятые врагом квадраты или квадраты под угрозой, где персонаж будет подвержен атаке по возможности. Вам всё еще будет необходимо делать успешную проверку умения, но персонаж имеет варианты, не доступные кому-либо еще в партии. Использование Магического Устройства обеспечивает жулика шансом на активацию магических устройств, типа свитков и жезлов, который персонаж с не-волшебным классом обычно не имеет. Покупайте ранги в этом умении, если хотите, чтобы ваш жулик поддержал колдуна в партии. Вы никогда не знаете, когда жулик может остаться последним живым персонажем, и его или её способность активизировать свиток могла бы быть всем, что встанет между авантюристами и поражением.

Так как есть и перекрёстные умения, вы могли бы потратить часть очков умений жулика на умение Знание. Много полезной информации может быть получено, делая успешные проверки Знания в нужные моменты, и вы могли бы захотеть, чтобы ваш жулик знал пару вещей о тайных знаниях или о подземельях *dungeoneering*. (Я предпочитаю переводить это слово как планирование, создание подземелий – но в данном случае это не совсем подходит по смыслу, прим. перев.)

Если вы любите играть за персонажа с большим количеством очков умений и большим количеством классовых умений, жулик – ваш класс. См. Главу 15 для получения дополнительной информации об умениях.

Особенности класса жулика

В дополнение к тому, чтобы быть высококвалифицированным персонажем, жулик имеет шестое чувство по отношению к опасностям.

По мере продвижения жулика по уровням, класс обеспечивает множество способностей для избегания опасностей, что даёт жулику чёткое понимание предела, когда он участвует в приключениях.

Это включает нахождение ловушек (способность искать обычные и магические ловушки), уклонение (улучшает выгоду успешных спасбросков по Рефлексу), чувство ловушки (интуитивная тревога, которая обеспечивает бонус к спасброскам по Рефлексу и КЗ при избегании ловушек) и сверхъестественная увертливость (способность, которая позволяет жулику сохранять его или её бонус Ловкости к КЗ даже когда он удивлён или захвачен врасплох). Эти особенности получаются автоматически на определенных уровнях, и многие из них улучшаются на еще более высоких уровнях.

Жулик прирождённый мастер скрытых атак (атак, сделанных из укрытия или когда противник жулика отвлётся).

На 1-ом уровне, успешная скрытая атака увеличивает количество наносимого урона на 1d6 очков. В дополнение к броску нормального урона, вы бросаете шестигранный кубик. Этот дополнительный урон увеличивается вместе с уровнем жулика. На 3-ьем уровне, например, жулик наносит дополнительный урон +2d6. Это продолжает улучшаться на последующих уровнях вплоть до +10d6 на 19-ом уровне!

Колдун - лучший класс

Вы захотите выбрать класс колдуна для вашего персонажа, если вы хотите играть за тайного заклинателя. Если вызывание магической энергии, формирование её в мощное заклинание и наложение этого заклинания на монстров и других противников вам по нраву, тогда класс колдуна - для вас. Выбор заклинания колдуна помогает определять его или её роль в партии, и класс имеет немного специальных особенностей кроме способности читать тайные заклинания. Однако эта способность, обеспечивает класс огромным преимуществом, которое позволяет персонажу, который идет этим путём блистать в команде.

Работа колдуна в любой приключенческой группе - чтение тайных заклинаний. Хотите быть наступательной силой? Выберите заклинания, наносящие урон. Хотите быть утончённым в вашем колдовстве? Выберите заклинания, типа обаяния и иллюзий. Кроме того, поскольку колдун обычно имеет высокий счет Обаяния, персонаж этого класса часто служит дипломатом в приключенческой партии. Использование заклинаний, в дополнение к их природным талантам, позволяет колдунам получать информацию и влиять на других, лучше, чем остальные.

Колдуны могут выбрать любое мировоззрение, хотя они имеют тенденцию одобрять хаос из-за пути, по которому они пришли к колдовству. Все расы могут иметь колдунов, так что персонаж колдун может быть создан, используя любую из рас. Из рас, описанных в этой книге, эльфы лучшие колдуны из-за их естественной склонности к магии. Люди также хорошие колдуны. (См. Главу 13 для большей информации о расах.)

Колдуны опытные во всём простом оружии. Они не носят доспехи или щиты, а доспех фактически препятствует их способности читать заклинания.

Колдуны начинают с 3d4x10 золотых монет. Выберите лучшее простое оружие, которое вы можете себе позволить, и для ближнего боя, и для дальнего. Поскольку вам не надо покупать доспех, вы можете закупить часть приключенческого снаряжения, которое принесёт пользу всей партии, типа верёвки и фонаря. Также вам надо рассмотреть возможность платы за вызов фамильяра (см. далее, “особенности класса Колдун”). И не забудьте купить мешочек, чтобы носить ваши компоненты заклинаний.



Руководство Игрока предлагает второй класс тайного заклинателя: волшебник. Колдун подходит к магии больше как к искусству, чем науке, работая по интуиции, а не осторожно тренируясь и изучая, как волшебник. По этой причине, волшебник имеет более широкий выбор заклинаний, тогда как колдун имеет тенденцию быть узким специалистом. Также, за колдуна немного легче играть. Именно поэтому мы обсуждаем класс колдуна вместо волшебника.

Характеристики

Если вы решаете играть за колдуна, вы должны назначить самое большое число Обаянию. Обаяние определяет уровень силы заклинания, которое вы читаете, сколько заклинаний в день вы можете прочитать и как трудно этому заклинанию сопротивляться. См. Главу 17 для большей информации о заклинаниях и колдовстве.

Другие важные характеристики колдунов - Ловкость, которая влияет на КЗ колдуна и дальние атаки, и Телосложение, которое влияет на ОЖ колдуна, получаемые на каждом уровне и помогает улучшить важные проверки умения Концентрация.

Кубик Жизней

Колдун использует КЖ d4. Это означает, что на 1-ом уровне, колдун имеет 4 ОЖ (изменённые его или её показателем Телосложения). На каждом уровне после этого, колдун бросает d4 и добавляет его или её модификатор Телосложения, для увеличения общего количества ОЖ.



Колдун, по сравнению с другими классами, не имеет большого количества ОЖ. Персонаж этого класса не решается вступать в длительную рукопашную битву с любым монстром. Лучший способ играть за колдуна в течение боя состоит в том, чтобы стоять позади, используя для атак заклинания или иначе помогая партии, а затем переключиться на оружие дальнего боя и атаковать с расстояния. Колдун слишком хрупок, из-за низких ОЖ и КЗ, чтобы стоять лицом к лицу с монстрами, как это делают воин или клирик.

Если вы играете за колдуна, вы могли бы выбрать навык Крепкость. Каждый раз при выборе этого навыка (он может быть взят столько раз, сколько вы хотите, когда вы можете выбрать новый навык), вы добавляете 3 ОЖ к вашему общему количеству ОЖ. Проверьте готовую-к-игре версию Веллина в Главе 5. Он имеет общее количество ОЖ равное 8 благодаря его КЖ (d4), его модификатору Телосложения (+1) и навыку Крепкость (+3). Это делает его вдвое более устойчивым к поражению, нежели бы он имел ОЖ, полученных только от его КЖ.

Умения

Колдун имеет очень маленький выбор классовых умений и очков умений. Тренировки и образование – это не то, чем занимается колдун. Колдун начинает игру с (2+модификатор Интеллекта)х4 очками умений. На 2-ом уровне и каждом последующем уровне колдун получает 2+модификатор Интеллекта очков умений, для того, чтобы улучшить существующие умения или купить новые.

Поскольку колдун имеет такое ограниченное число очков умений, вам не стоит пробовать изучать большое количество различных умений. Выберите несколько ключевых умений, которые вам наиболее подходят, и, при каждой возможности, тратьте ваши очки умений только на эти умения.

Наиболее важные классовые умения для колдуна - Концентрация, Знание (тайны), и Понять Читаемое Заклинание. Концентрация помогает колдуну закончить чтение заклинания, даже если он или она прерваны атакой. Знание (тайны) помогает колдуну понимать тайные заклинания и другие магические знания. Понять Читаемое Заклинание, специальное умение, доступное только тем классам, которые читают заклинания, позволяя персонажу идентифицировать заклинания и магические эффекты, когда их читают.

Перекрытые умения, в которые вы могли бы иметь некоторый ранг - любые из основанных на Обаянии, потому, что вы можете использовать в своих интересах модификатор этой характеристики. См. Главу 15 для получения дополнительной информации об умениях.

Особенности Класа Колдун

Колдуны читают тайные заклинания. Что придаёт колдунам остроты, так это то, что они могут читать любое заклинание, которое они знают без потребности в подготовке. Это отличается от способа, которым клирик или волшебник читают заклинания, и это даёт колдуну большую гибкость, когда он читает заклинания. Колдуны могут читать больше заклинаний в день, чем волшебник, но имеет меньшее количество известных заклинаний. По этой причине, вы должны очень тщательно выбирать заклинания, которые знает ваш персонаж. Выбирайте заклинания, которые дополняют друг друга или сочетаются с другими силами, которые имеет персонаж. Будет легче, если вы определите, за какого колдуна вы хотите играть. Ориентированный на атаки колдун ищет заклинания, которые наносят большой урон, в то время как колдун, который решает отыгрывать умения, основанные на его или её Обаянии, ищет для добавления в репертуар заклинания иллюзий и очарования.

Колдун, начиная с 1-ого уровня, также имеет способность в любое время призывать фамильяра. Фамильяр - магическая бестия, которая напоминает обычное маленькое животное, но необыкновенно стойкое и интеллектуальное. В дополнение к нормальным способностям животного, фамильяр магически связан его хозяином (вызвавшим субъектом) и предоставляет специальные способности, типа бонусов к проверкам умений или спасброскам, или дополнительных ОЖ. С призывом фамильяра связаны две затраты - время (24 часа) и магические материалы (эквивалентные 100 золотым монетам).



На стр. 52 Руководства Игрока приведён список фамильяров и преимуществ, которые они обеспечивают. Выберите понравившееся животное, потратьте время и деньги, а затем используйте его в своих интересах.

Клирик - лучший класс

Клирик - класс для вас, если вы хотите играть за персонажа, который имеет глубокую связь с высшей силой. С божественными заклинаниями, приличным боевым мастерством и способностью обращать нежить, клирик комбинирует элементы колдовства и военные умения, поддерживая любую приключенческую группу.

Заклинания клирика вращаются вокруг лечения и увеличения характеристик других членов партии. Эти зачарования, обычно называемые защитными заклинаниями, позволяют делать окружающих клирика персонажей лучше.

Работа клирика в любой приключенческой группе - чтение божественных заклинаний, которые обеспечивают лечение, защиту и секретные знания свыше. Налагая заклинания на его или её товарищей по команде, клирик может сделать

воина более мощным, жулика более эффективным, а колдуна более харизматичным. Благодаря броне и набору оружия, клирик хорош, как вторичный боевой персонаж, способный обеспечить поддержку воину на линии фронта.

Клирик может выбрать любое мировоззрение, пока это мировоззрение совпадает с божеством, которому персонаж служит. Клирики имеют все расы, поэтому персонаж-клирик может быть создан, используя любую из П&Д рас. Из рас, описанных в этой книге, люди и дварфы наиболее подходят для клириков. (См. Главу 13 для большей информации о расах.)

Клирики обучены использовать все простое оружие, все типы доспехов и большинство типов щитов. Ношение доспехов не затрагивает божественную магию, как в случае с тайной магией, так что клирик может получать пользу от защиты любого доспеха, который он может себе позволить.

Клирики начинают с 5d4x10 золотых монет. Выберите лучшее простое оружие, которое вы можете себе позволить, это может быть и оружие ближнего боя и дальнего. Поскольку клирики могут использовать любой вид доспеха, купите лучший доспех, который только ваш персонаж может позволить, и гордо носите его. Вы также должны купить святой символ вашему персонажу, чтобы направлять силу его или её веры против нежити.



Руководство Игрока предоставляет выбор типовых божеств, которые могут использоваться в любом П&Д мире. Вы можете найти их на странице 106. Выберите божество для вашего клирика, которое соответствует мировоззрению вашего персонажа и расе. Помните, что, как клирик, ваш персонаж получает заклинания доменов и одобренное оружие, основанное на вашем выборе божества.

Характеристики

Если вы решите играть за клирика, вы должны назначить самое большое число Мудрости. Мудрость определяет уровень силы заклинания, которое вы читаете, количество заклинаний в день и как трудно этим заклинаниям сопротивляться. См. Главу 17 для большей информации о заклинаниях и колдовстве.

Другие важные для клирика характеристики - Телосложение, которое влияет на ОЖ колдуна получаемые на каждом уровне, и Обаяние, которое улучшает способность клирика обращать нежить.

Кубик Жизней

Клирик использует КЖ d8. Это означает, что на 1-ом уровне, клирик имеет 8 ОЖ (изменённые его или её показателем Телосложения). На каждом уровне после этого, клирик бросает d8 и добавляет его или её модификатор Телосложения, для увеличения общего количества ОЖ.

Умения

Клирик имеет маленький выбор классовых умений и очень маленькое количество очков умений. Клирик начинает игру с (2+модификатор Интеллекта)x4 очками умений. На 2-ом и каждом последующем уровнях, клирик получает 2+модификатор Интеллекта очков умений, чтобы улучшить существующие умения или купить новые.

Поскольку клирик имеет такое ограниченное число очков умений, вам не стоит пробовать изучать большое количество различных умений. Выберите несколько ключевых умений, которые вам наиболее подходят, и, при каждой возможности, тратьте ваши очки умений только на эти умения.

Наиболее важные для клирика умения - Концентрация, Дипломатия и Лечение. Концентрация помогает клирику закончить чтение заклинания, даже если его или её атакуют. Дипломатия, используя хороший модификатор Обаяния клирика, позволяет эффективно вести переговоры и влиять на других. Умение обычного Лечение дополняет магическую силу лечения клирика, позволяя лечить травмированных союзников, даже если клирик израсходовал свои ежедневные заклинания. Клирики также получают дополнительные классовые умения, основанные на доменах, связанных с их божествами. Например, клирик, который выбирает домен Путешествия, добавляет умение Выживания (это умение появилось в редакции П&Д

3.5, прим. перев.) к его или её списку классовых умений. См. Главу 15 для получения дополнительной информации о навыках.

Особенности Класа Клирик

Клирики читают божественные заклинания. Божественные заклинания происходят от высших сил, божеств, которым следует ваш клирик. Когда вы выбираете класс клирика, вы должны выбрать божество. Этот фэнтези-бог имеет набор связанных с ним доменов.

Выберите два домена связанных с божеством. Эти домены обеспечивают бонусные заклинания и предоставляют силу, которая приходит к клирику свыше. Вы найдёте детали относительно божеств и доменов в Главе 6 Руководства Игрока.

Клирики должны готовить свои заклинания заранее. Это означает, что вы должны выбрать заклинание, которое вы хотите иметь в наличии у вашего персонажа в течение дня, прежде, чем клирик приступит к приключению. В терминах игры, клирики проводят в размышлении ежедневно один час, наполняя их божественной энергией, которая может быть удалена по желанию как готовое заклинание. Как игрок, вы записываете одного заклинание для каждого доступного слота заклинаний, который вы имеете в вашем листе персонажа. Когда ваш персонаж читает заклинание (и расходует слот заклинания), вычеркните это заклинание из вашего списка готовых заклинаний.

Клирик с добрым или нейтральным мировоззрением может использовать запасенную энергию для чтения лечащего заклинания, вместо предварительно заготовленного заклинания. Это означает, что клирик никогда не должен готовить лечащее заклинание; он или она могут спонтанно читать лечащее заклинание того же самого уровня, как любое подготовленное заклинание из его или её списка.

Чтобы сделать так, клирик теряет подготовленное на день заклинание и вместо этого читает лечащее заклинание того же самого уровня (или ниже). Джерек, например, может решить потерять его готовое заклинание *магическое оружие* и вместо этого прочитать *лечение лёгких ран* на раненного компаньона.

Однако, клирик не может читать спонтанное заклинание лечения вместо заклинания домена.

Другая классовая способность клириков - способность обращать нежить.

Проводя силу своей веры через их святой символ, клирики могут обращать нежить. На более высоких уровнях, клирики силой своей веры могут даже уничтожить нежить. Клирики могут попытаться обратить нежить в бегство, столько раз в день, чему равен их модификатор Обаяния плюс три. Клирик с модификатором Обаяния +1, например, может сделать четыре попытки обратить нежити в бегство за день.

Другие Классы

Игра ПОДЗЕМЕЛЬЯ&ДРАКОНЫ имеет 11 основных классов. В этой книге мы сконцентрировались на четырёх самых основных классах, но вы должны знать, что есть и другой доступный выбор. Глава 3 Руководства Игрока в деталях описывает все эти классы. Вот - краткое описание того, что там ещё есть:

- Варвар, паладин и рейнджер: ориентированные на бой классы, которые могут брать те же самые роли, что и воин.
- Бард и монах: классы, которые могут в некотором роде выполнить роль жулика.
- Волшебник: Это другой тайный класс колдовства.
- Друид: Это другой божественный класс колдовства.

Когда вы будете готовы к большому вызову, или когда вы просто захотите попробовать что-то другое, просмотрите эти классы в Руководстве Игрока.

Играйте за Того, в Ком Нуждаются Ваши Друзья

Если вы не имеете ясной идеи о типе персонажа, за которого вы хотите играть, или если это действительно не имеет для вас большого значения, то посмотрите на то, каких персонажей создают другие игроки и заполните пробел. Ваша партия нуждается в боевом специалисте? Рассмотрите вопрос о создании воина. Партии не хватает магии? Подумайте об игре или за колдуна, или за клирика. Никто не выбрал жулика? Выберите его сами. Приключенческая партия - команда, и команда нуждается в разнообразии умений и способностей. Когда никто не выбрал эльфа,

попробуйте поддержать возможности вашей команды, создавая персонажа, который заполнит пробел или обеспечит нужной способностью.

Глава 12

Описание Персонажа

Характеристик

Вашего

В этой главе

- Шесть очков характеристик
- Выбор метода получения очков для вашего персонажа
- Выгоды и неудобства случайного метода генерации
- Выгоды и неудобства элитного выбора
- Исследование очков характеристик в зависимости от класса персонажа

Каждый П&Д персонаж, по крайней мере, на бумаге, состоит из нескольких ключевых статистических данных, которые начинаются с очков характеристик персонажа.

Класс, раса и снаряжение помогают прояснить и развивать концепцию персонажа, но когда вы создаете нового персонажа, вы начинаете с определения характеристик персонажа. Руководство Игрока и Руководство Мастера Подземелий описывают разнообразные методы для получения очков характеристик. В этой главе мы обсудим два таких метода: случайный метод генерации и элитный выбор.

В этой главе, мы исследуем то, для чего используются очки характеристик и как для персонажа, которого вы хотите создать, сгенерить лучшие очки. Мы также поговорим о том, что сделать, когда кубики выпали не в вашу пользу. Позже, мы взглянем на доступные варианты и поможем вам лучше всего распределить очки характеристик, чтобы вы получили такого персонажа, которого хотели – или, по крайней мере, сделаете персонажа жизнеспособным и интересным для игры.



Вы можете узнать больше об очках характеристик и методах и генерации в Главе 1 Руководства Игрока и Главе 6 Руководства Мастера Подземелий.

Как Работают Очки Характеристик

Каждый персонаж имеет шесть характеристик - Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Обаяние. Очки характеристик оценивают персонажа, давая широкое представление о том, насколько силен, ловок и интеллектуален (и так далее) персонаж. Очки характеристик формируют основу, на которой растёт персонаж мифов и легенд.

Персонаж имеет шесть характеристик. Три физические характеристики и три - умственные:

- Сила (Сил): Этот показатель измеряет физическую энергию вашего персонажа. Сколько снаряжения он или она могут нести? Может ли он или она силой открыть тяжёлую дверь? Поборотся на руках с медвежком? Орудовать великим мечом? Открыть ударом запёртый сундук? Сильный персонаж в ближнем бою лучше слабого. Персонаж-воин должен иметь высокий счет в этой характеристике.

- Ловкость (Лов): Этот показатель измеряет рефлексы вашего персонажа и проворство. Как хорошо он или она обращаются оружием дальнего боя, типа петли или лука? Может ли он или она использовать скорость и координацию, чтобы избежать получения урона? Может ли он или она могут использовать умения, которые требуют хорошей координации? Ловкий персонаж хорош в дальнем бою и имеет лучший КЗ, благодаря скорости реакции. Персонаж-жулик должен иметь высокий счет в этой характеристике.

- Телосложение (Тел): Это число выражает полное физическое здоровье вашего персонажа и стойкость. Как долго он или она могут задерживать дыхание? Как хорошо его или ее тело выдерживают физические повреждения? Сколько урона он или она могут получить, перед тем как упасть без сознания? Это вещи - зависящие от Телосложения вашего персонажа. Все персонажи должны иметь, по крайней мере, незначительный бонус в этой характеристике потому, что это будет бонус к ОЖ.

- Интеллект (Инт): Этот показатель измеряет способность вашего персонажа изучать и использовать дедуктивное мышление. Сколько языков знает ваш персонаж? Может ли он или она разоружить ловушку, без её срабатывания? Что ваш персонаж

знает о монстре, с которым он или она сталкиваются? История подземелья? Использование тайных компонентов, найденных в хранилище некроманта? Более умный персонаж лучше находит ответы, чем менее интеллектуальный.

- Мудрость (Муд): Этот показатель измеряет восприятие вашего персонажа и силу воли. Заметит ли он или она гноллей, скрывающихся в тенях? Может ли он или она услышать сопящего дракона, при входе в тёмную пещеру? Имеет ли он или она силу воли, чтобы противостоять гипнотическому взгляду вампира? Мудрый персонаж более проницательный и интуитивный. Также высокий счёт Мудрости обеспечивает клирика дополнительными заклинаниями. Персонаж-клирик должен иметь высокий счёт в этой характеристике.

- Обаяние (Оба): Это число представляет личную притягательность вашего персонажа и физическую привлекательность. Может ли он или она убедительными словами или своевременной взяткой заставить охрану замка пропустить персонажей? Харизматический персонаж более учтив или тонок в определённых ситуациях. Также высокий счёт Обаяния обеспечивает колдуна дополнительными заклинаниями и помогает определить, какого уровня заклинания может читать колдун. По этой причине, персонаж-колдун должен иметь высокий счёт в этой характеристике.

Когда вы создаете персонажа, вы получаете очки и назначаете их тем характеристикам, каким считаете целесообразным. Как вы назначаете очки, зависит от того, какого персонажа вы создаёте. Если вы делаете колдуна, например, вы назначили бы высокий счёт Обаянию, а если воина, то Силе. (См. Таблицу 12-2, позже в этой главе, для дополнительной информации.)

Средний показатель - 10 или 11. Очки меньше 10 - ниже среднего показателя, в то время как очки 12 или лучше - выше среднего показателя. Вообще, когда вы создаёте персонажа, очки характеристик располагаются в диапазоне от 3 до 18. Показатель обеспечивает модификатор - бонус или штраф - который привязан к некоторым типам действий в игре, как описано в Таблице 12-1. Вообще, очки характеристик касаются действий следующим способом:

- Низкие очки характеристик (9 и ниже) налагают штрафы на действия, с которыми они связаны.
- Высокие очки характеристик (12 и выше) обеспечивают бонусы действиям, с которыми они связаны.

Таблица 12-1 Модификатор Характеристики
Очки Характеристик Модификатор

1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Вспомните Основную Механику Игры (описанную в Главе 1):

- Бросьте d20
- Добавьте модификатор (бонус или штраф)
- Сравните результат с целевым числом

Так что бонус (типа +1) всегда лучше, потому что он помогает сделать ваш результат d20 выше и увеличивает шанс на успех в данном действии. Штраф (типа -1) понижает ваш бросок d20 и делает шанс на провал более вероятным.

Низкий показатель в физической способности означает, что персонаж сталкивается с трудностями во время вызовов; высокий показатель, с другой стороны, не гарантирует успех в этой области.

В следующем списке, мы опишем каждую из этих шести характеристик и их эффект на действия персонажа в игре:

- Сила (Сил): модификатор, обеспеченный показателем Силы персонажа применяется, к атакам ближнего боя, броскам урона и очкам физических умений (Лазить, Прыжки и Плавание).

- Ловкость (Лов): модификатор, обеспеченный показателем Ловкости персонажа применяется, к атакам дальнего боя, спасброскам по Рефлексу, КЗ персонажа и к очкам умений на основе Ловкости (типа Баланса, Открыть Замок и Падение).

- Телосложение (Тел): модификатор, обеспеченный показателем Телосложения персонажа, применяется к его или ее КЖ, чтобы определить ОЖ персонажа каждый раз, когда он или она получает уровень. Модификатор Телосложения также относится к спасброскам по Стойкости и счёту умения Концентрация (который является важным для заклинателей типа колдуна и клирика).

- Интеллект (Инт): модификатор, обеспеченный показателем Интеллекта персонажа, применяется к количеству языков, которые он или она могут знать на 1-ом уровне, количеству очков умений, которые он или она получают на каждом уровне и к очкам умений на основе Интеллекта (типа Обезвредить Ловушку, Знание, Поиска и Понять Читаемое Заклинание).

- Мудрость (Муд): модификатор, обеспеченный показателем Мудрости персонажа, применяется к спасброскам по Воле и очкам умений на основе Мудрости (типа Слух, Обнаружение и Выживание).

- Обаяние (Оба): модификатор, обеспеченный показателем Обаяния персонажа, применяется к очкам умений на основе Обаяния (типа Блеф, Дипломатия и Запугивание) и к проверкам клирика – обращение нежити.

Получение Очков Характеристик

Некоторые люди подходят к игре, точно зная, какого персонажа они хотят создать и играть. Другие сначала предпочитают определить их очки характеристик, увидеть какие бонусы и штрафы они получают, и только потом создать наилучшего персонажа на основе этих показателей. В любом случае, на определённой стадии этого процесса, вам надо выяснить, какие очки характеристик имеет ваш персонаж.

Согласуйте с вашим Мастером, могут ли он или она применить привилегированный метод определения очков характеристик. В этой секции, мы исследуем два самых популярных метода - случайный метод генерации и элитный выбор - и обсудим, как получить максимум при применении этих методов, создавая нового персонажа игрока

Случайный метод

П&Д - игра основанная на бросках кубиков. Поэтому неудивительно, что большинство П&Д игроков создают своих персонажей, выбрасывая случайные очки характеристик. Есть только броски кубиков, заставляющие учащённо биться сердце. Очень волнительно увидеть результат.

Этот метод даёт шанс получения как самого высокого результата, так и самого низкого. Всё зависит от удачи и кубика.

С этим методом, вы можете получить результат между 3 и 18. Это означает, что при определении очков характеристик вашего персонажа возможно получить результат как намного лучше, так и намного хуже, чем используя элитный выбор. Это и делает этот метод настолько привлекательным. Когда кубик выпадает удачно, вы можете создать персонажа, который мог бы иметь счет характеристики 16, 17 или даже 18. Когда же кубик выпадает ужасно, вы можете получить счёт характеристики менее 8, и это уже не хорошо.

Этот метод получения очков характеристик имеет некоторую защиту. Если вы, например, выбрасываете действительно плохие результаты, установленные правила позволяют вам перебросить результат. Это подробно описано в сноске "Переброс" в Руководстве Игрока. Правила определяют плохой набор бросков следующим образом:

- Сумма модификаторов характеристик - 0 или ниже.

или

- Самый высокий показатель характеристики - 13 или ниже.

Так что не позволяйте хаотичности этого метода испугать вас. Вместо этого, погрузитесь в волнующее ожидание результата броска и надежды получения для некоторых характеристик действительно высоких очков!

Чтобы использовать случайный метод для получения шести очков характеристик и назначения этих очков характеристикам вашего персонажа, следуйте этой инструкции:

1. Бросьте четыре шестигранных кубика (4d6). Отбросьте самый низкий результат. Суммируйте результаты трёх оставшихся кубиков. Запишите где-нибудь это число. (Вы можете получить числом между 3 и 18.)

Например, вы могли бы выбросить 4, 5, 3 и 3. Вы отбрасываете один результат 3, а остальные складываете. Ваш результат этого броска - 12.

2. Повторить эту процедуру ещё пять раз.

Предположим, что вы получаете следующие результаты:

4, 5, 3 и 3 результат 12

5, 6, 6 и 4 результат 17

5, 6, 5 и 2 результат 16

5, 4, 4 и 4 результат 13

3, 4, 4 и 1 результат 11

3, 2, 4 и 3 результат 10

3. Назначьте каждый результат одной из характеристик, таким образом, чтобы создать такого персонажа, какого вы хотите. Например, если вы хотите сделать персонажа с классом воин, вы могли бы назначить показатели примерно следующим образом:

Сила 17, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 11, Обаяние 12

Помещая лучший показатель в Силу, вы создаете очень сильного бойца с бонусами +3 к атаке в ближнем бою и броскам урона. Второй наивысший показатель уходит Телосложению, чтобы дать персонажу побольше ОЖ на каждом уровне. Вы назначаете небольшой бонус +1 в Ловкости, чтобы улучшить КЗ вашего персонажа и Обаянию, оставляя себя с двумя средними показателями, чтобы назначить их оставшимся Интеллекту и Мудрости. Для этих характеристик нет никаких бонусов, но и штрафов тоже.

Если вы надеетесь сделать колдуна, вы могли бы назначить показатели примерно так:

Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 12, Мудрость 11, Обаяние 17

Размещение лучшего показателя в Обаянии дает вашему колдуну отличное преимущество, насколько колдовство заинтересовано{обеспокоено} **as far as spellcasting is concerned**, поскольку это характеристика, которая управляет бонусными заклинаниями и максимальным уровнем заклинания в этом классе. Поскольку Телосложение предоставляет дополнительные ОЖ и влияет на важные проверки умения Концентрация, вы решаете поместить второй наиболее высокий результат сюда. Маленькие бонусы назначаются Ловкости и Интеллекту, чтобы улучшить КЗ вашего персонажа и дать ему или ей дополнительные очки умений. Остались только средние показатели, которые не дают ни бонусов, ни штрафов. Вы помещаете их в Силу (потому что вы не планируете использовать вашего колдуна в ближнем бою), и Мудрость (персонаж может быть обаятельным и остроумным, но вы решаете, что персонаж не особенно проницателен или мудр).

Элитный выбор

Потенциальные максимумы и минимумы случайного метода делают его выбором большинства Мастеров и игроков, и именно поэтому он был определён методом по умолчанию для того, чтобы получить очки характеристик в Руководстве Игрока. Нам этот метод нравится больше всего, и мы рекомендуем его использовать, если вы не имеете особого представления о том персонаже, за которого будете играть и чувствуете, что вам не надо большого контроля над результатами. В противном случае есть метод элитного выбора.

Этот метод генерации очков характеристик обеспечивает твердую группу набора чисел, которые вы можете назначить так, как считаете целесообразным. Элитный выбор всегда использует одни и те же числа. С этим методом вы имеете больше контроля, потому что вы всегда точно знаете, какие показатели вы получите. Головокружительные результаты (высокие или низкие), которые вы получаете в случайном методе - не являются частью этого метода, и в этом его отличие. Элитный выбор обеспечивает набор чисел, которые комбинируют приличные бонусы с одним средним показателем и одним штрафом, добавленным для баланса. Элитный отбор напоминает это:

15, 14, 13, 12, 10, и 8



Выгоды от использования элитного выбора - скорость и последовательность. Этот набор показателей позволяет вам быстро создать персонажа, который имеет по крайней мере приличный показатель (показатель, который даёт бонус) в каждой способности, важной для класса, за который вы хотите играть. Неудобства - то, что вы не имеете возможности получить показатель 16 или выше (что вы можете сделать, при удаче, в случайном методе) и что вы не испытываете волнения от бросков кубиков.

Когда вы спешите или когда вы хотите гарантировать получение бонусов, которые лучше отражают концепцию вашего персонажа, применяйте элитный выбор. Мы использовали этот метод, чтобы создать всех готовых-к-игре персонажей в Части I.

Назначение Очков Характеристик в Соответствии с Классом

В каждом классе, некоторые характеристики более важны, чем другие и обеспечивают ключ к успеху персонажа. Мы определим эти важные характеристики для каждого класса в Таблице 12-2. В каждом классе, мы покажем, где разместить самый высокий счет (++), другой, производящий бонус или средний показатель (+), и производящий штраф показатель (-). Воин представлен в виде ориентированного на ближний и дальний бой субъекта. В дополнение к стандартному клирику, мы дарим клирику ориентацию на ближнем бою. Вы видели примеры этих различных типов воинов и клириков в Главах 3 и 6.

Таблица 12-2 Очки Характеристик по Классам

Класс	Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость
Обаяние					
Воин, ближний бой	++	+	+	-	-
Воин, дальний бой	+	++	+	-	-
Жулик	-	++	+	+	-
Колдун		-	+	-	-
++					
Клирик		-	+	-	++
+					
Клирик, ближний бой		+	+	-	++
+					

Глава 13

Выбор расы

В этой главе

- Исследование фэнтези-рас
- Выбор правильной расы для работы
- Проверка других вариантов рас

Никакой фэнтези-мир не будет полон без выбора мифических рас, присоединяющихся к людям в борьбе против монстров и Зла с заглавной буквы "З". Эти другие расы обычно имеют свою собственную родину, но все они могут жить в больших человеческих городах. Там, где у кого есть дух приключений, объединяются для противостояния угрозам и предпринимают поиски, которые по природе своей могли бы изменить одного отдельно взятого человека или весь мир в целом.

В этой главе, мы рассмотрим расы, доступные для использования как персонажи игроков в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. Мы сконцентрируемся на четырёх из таких рас - люди, дварфы, эльфы и хоббиты - обсудим выгоды, которые каждая из рас приносит за стол и почему вы хотели бы играть за персонажа определённой расы.

Вы можете играть за любое сочетание расы и класса, за которое хотите, но имейте в виду, что некоторые расы предрасположены к определённому классу, что обсуждено в этой главе.

В конце главы, мы обеспечим краткий обзор других рас, доступных в П&Д игре.



Глава 2 Руководства Игрока с большей глубиной описывает расы персонажа, а также их преимущества и недостатки. Проверьте её после того, как прочтёте эту главу.

Люди

Люди в П&Д мирах - более или менее похожи на людей в реальном мире, кроме того, что они более сильны, более героичны и смелы, и обычно у них Добрый взгляд на жизнь. У них у всех обычные человеческие формы, размеры и цвет. Ростом они приблизительно от 5 до 6 фт. Они достигают приключенческого возраста где-то между 16-20 годами. Человеческие авантюристы приспособляемы, гибки и чрезвычайно честолюбивы. Они не имеют тенденцию ни к какому специфическому мировоззрению или божеству, и имеют склонность к идеализации и геройским поступкам.

Играйте за человека, если вы хотите иметь простор для вашего персонажа, по мере его или её продвижения по уровням. Хотя люди и не получают никаких специальных способностей или статистической регулировки, зато они получают дополнительные очки умений и дополнительный навык, отражающие их расовую тенденцию к многосторонности и способности решения новых задач (?) **capability at mastering new tasks**.

Регулировка характеристик

Персонажи-Люди не получают никакой регулировки характеристик. Распределите имеющиеся очки характеристик, которые вы получили для определенных характеристик, и вы готовы.

Специальные черты

Люди начинают игру с одним дополнительным навыком и 4 дополнительными очками умений на 1-ом уровне. С каждым полученным уровнем, человеческий персонаж получает 1 дополнительное очко умений.

Лучший класс

Люди одинаково хороши во всех классах, и хорошо себя чувствуют в любой приключенческой карьере.

Дварфы

Дварфы невысокого роста и чрезвычайно широкоплечи, их рост 4 фута, а вес как у взрослого человека. Родом из обширных подземных или горных королевств, дварфы превосходят других в войне, горной промышленности и строительстве.

Более долгоживущие чем люди, дварфы имеют великое терпение и гордятся успехами в трудной работе. Дварфы-авантюристы имеют тенденцию быть Законными (и обычно Добрыми) в их мировоззрении, ища задания, которые принесут славу их кланам, уважение друзей и сокровища, превосходящие все их ожидания.

Играйте за дварфа, если вы хотите сосредоточиться на сражении. Дварфы также имеют специальные способности, которые очень пригодятся под землёй и в подземельях («подземелья» и местность «под землёй» – это могут быть два разных места, «подземелья» могут включать в себя все типы посещаемых мест – непосредственно подземелье, гробница, подвал, руины, даже таверны и крепости. Прим. перев.), типа способности видеть в темноте. Если храбрость, лояльность и любовь к крепкому пиву выражают ваше чувства о героизме, дварфы – хороший выбор для вас.

Регулировка характеристик

После того, как вы распределили очки характеристик, сделайте следующую регулировку:

- Добавьте 2 очка к вашему показателю Телосложения. Дварфы крепкие существа.
- Вычтете 2 очка из вашего показателя Обаяния. Дварфы грубы и скрытны.

Специальные черты

Дварфы имеют следующие расовые черты:

- Из-за их роста и телосложения, дварфы имеют основную скорость 20 фт (4 квадрата). Однако, они сохраняют эту скорость при ношении среднего или тяжёлого доспехов или при переносе среднего или тяжёлого груза.
- Дварфы имеют зрение в темноте, которое позволяет им видеть на расстоянии до 60 фт в темноте.
- Дварфы получают расовый бонус + 2 к проверке Поиск, чтобы заметить необычную каменную кладку.
- Дварфы рассматривают дварфские боевые секиры как военное оружие, а не экзотическое.
- Дварфы чрезвычайно устойчивы. Они получают бонус +4 к проверкам характеристик, чтобы сопротивляться повышенному напору и опрокидывающим атакам.
- Дварфы выносливы. Они получают расовый бонус +2 к спасброскам против ядов.
- Дварфы имеют врожденное сопротивление заклинаниям. Они получают расовый бонус +2 к спасброскам против заклинаний и магических эффектов.
- Из-за специального обучения, дварфы получают расовый бонус +1 к броскам атаки против орков и гоблиноидов.
- Из-за специального обучения, дварфы получают бонус уклонения +4 к КЗ при борьбе с гигантами (включая огров, троллей и холмовых гигантов).
- Дварфы получают расовый бонус +2 к проверке Оценка, сделанной, чтобы определить ценность каменных или металлических вещей.
- Дварфы получают расовый бонус +2 к проверке Ремесло, связанное с камнем или металлом.

Лучший класс

Дварфы особенно подходят для класса воин в значительной степени из-за их Телосложения и их врожденных боевых умений. Клирик – тоже хороший второй класс для персонажа дварфа. Хотя дварфы и могут показать хорошие результаты в любом классе, им всё-таки более трудно иметь дело время с тайным колдовством из-за их врожденного магического сопротивления.

Слово о роде

Персонажи в ПОДЗЕМЕЛЬЯХ & ДРАКОНАХ могут быть или мужчиной или женщиной. Играть ли за мужчину или женщину – личный выбор каждого, и при

следовании этому пути, игра не видит никакого различия в персонажах различных родов. В П&Д мирах, женщины авантюристы равны с мужчинами коллегами.

Эльфы

Эльфы стройны и изящны, ростом приблизительно 5 фт, с бледной, как будто из другого мира кожей, темными волосами, большими, миндалевидными глазами и вытянутыми ушами. Эльфийская родина лежит глубоко в лесах и лесистых местностях, где эльфы учатся обращаться с мечом, стрельбе из лука и магии. С любовью к природе и таланту к искусствам, эльфы имеют уникальную перспективу в жизни. Они имеют удивительную продолжительность жизни, что делает их жизнерадостными и любознательными - они редко выказывают крайности в эмоциях, что регулярно демонстрируют люди. Эльфы-авантюристы любят свободу и разнообразие, что выражается в их склонности к аспектам хаоса, обычно нейтрального или доброго. Для эльфов, тяга к приключениям появляется от врожденной потребности к перемене мест, хотя они могут стать сосредоточенными и настойчивыми, если их заинтересуют специфические задания.

Играйте за эльфа, если вы хотите сосредоточиться на магическом или дальнем бое. Эльфы имеют специальные способности, которые делают их незаменимыми в приключениях в дикой местности. Если игра за красивого, несколько чужеродного и с магическими наклонностями персонажа устраивает вас, рассмотрите расу эльфов для вашего персонажа.

Регулировка характеристик

После того, как вы распределили очки характеристик, сделайте следующую регулировку:

- Добавьте 2 очка к вашему показателю Ловкости. Эльфы быстры и грациозны.
- Вычтете 2 очка из вашего показателя Телосложения. Эльфы слабы и менее крепки, чем другие расы.

Специальные черты

Эльфы имеют следующие расовые черты:

- Эльфы иммунны к магическим эффектам сна и получают расовый бонус +2 к спасброскам против заклинаний и эффектов очарования.
- Эльфы имеют зрение в сумерках, что позволяет им видеть в два раза дальше человека в плохо освещенных местах.
- Эльфы получают навык Владение Военным Оружием для длинного меча, рапиры, длинного лука и короткого лука как бонусный навык.
- Эльфы имеют острые чувства. Они получают расовый бонус +2 к проверке Слух, Поиск и Обнаружение.

Лучший класс

Среди эльфов много великих тайных заклинателей, так что класс колдуна - хороший выбор для них. В то время как эльфы могут преуспеть в любом другом классе, будьте осторожными с ориентированными на бой классами из-за их уменьшенного Телосложения.



Хоббиты

Хоббиты ростом приблизительно в половину человеческого, со стройными, мускулистыми формами и ловкими особенностями. Хоббиты - кочевники, странники без родины. Умные и способные, хитрые и находчивые, хоббиты постоянно ищут способы избежать скуки. Авантюристы-хоббиты часто выбирают нейтральную позицию в своём мировоззрении и ищут способы использовать свои умения для достижения богатства и статуса. Хотя все хоббиты имеют в себе чуточку воровства, большинство руководствуется своим любопытством и научились входить и выходить из неприятностей лучше любой другой расы.

Играйте за хоббита, если вы хотите сосредоточиться на использовании умений и хитрости. Хоббиты имеют специальные способности, которые позволяют им превосходить других при уходе от опасности. Если любопытные, весёлые, добросердечные воры укладываются в ваше представление о приключениях, рассмотрите расу хоббитов.

Регулировка характеристик

После того, как вы распределили очки характеристик, сделайте следующую регулировку:

- Добавьте 2 очка к вашему показателю Ловкости. Хоббиты быстры, проворны и спортивные.
- Вычтете 2 очка из вашего показателя Силы. Хоббиты более слабы, чем другие расы из-за их небольшого размера.

Специальные черты

Хоббиты имеют следующие расовые черты:

- хоббиты - Маленькие существа. Из-за их размера, хоббиты получают бонус размера +1 к КЗ, бонус размера +1 к броскам атаки и бонус размера +4 к проверке Спрятаться. Однако, они должны использовать меньшее, менее эффективное оружие и их базовая скорость 20 фт (4 квадрата).
- хоббиты получают расовый бонус +2 к проверкам Лазить, Прыжки и Двигаться Тихо.
- хоббиты по своей природе очень хорошо избегают опасностей. Они получают расовый бонус +1 ко всем спасброскам.
- Поскольку их любопытство пересиливает чувство страха, хоббиты получают нравственный бонус +2 к спасброскам против страха.
- Из-за специального обучения и естественного атлетизма, хоббиты получают расовый бонус +1 к броскам атаки метательным оружием и пращами.
- Из-за острого слуха, хоббиты получают расовый бонус +2 к проверке Слух.

Лучший класс

Из хоббитов выходят великие жулики. Они не очень хороши в роли рукопашного воина, но они могут превзойти других как воины, которые специализируются на дальних атаках.

Больше Рас Для Выбора

Руководство Игрока описывает дополнительные расы для персонажей игрока. Они включают гномов (маленькую расу, члены которой имеют хороших бардов), полуэльфов (чья особенность включает человеческую приспособляемость, объединенную с эльфийскими специальными особенностями) и полуорков (кто приспособлен к бою, особенно в роли варвара).

П&Д игра, без учёта основных книг, полна фэнтези-рас, подходящих для использования в качестве персонажей игрока. Сеттинг Эберрон, например, вводит четыре новых расы, которые предлагают новые варианты для создания крутых персонажей игрока. Начните играть за расу из основных книг, а затем найдите новые варианты, чтобы расширить ваш игровой опыт.

Глава 14

Выбор Навыков

В этой главе

- Приобретение навыков
- Требования для навыков
- Типы навыков
- Лестницы навыков

Не все воины ведут бой одинаково. Некоторые крошат своих противников посредством мастерства с мечом, некоторые пересиливают врагов грубой силой и большим топором, а остальные утыкивают плохих парней градом стрел. Каждый из этих воинов изучает различную тактику и специальные маневры, или навыки, совершенствуя его или её стиль боя. Выбор навыков вашего персонажа - ключевой шаг в дифференциации вашего бойца.

Каждый персонаж использует навыки - не только воины.

Персонажи колдуны могут получить навыки, которые делают их особенно хорошими при чтении некоторых типов заклинаний или чтении заклинаний в бою, или изготовлении уникальных магических вещей, которые помогают им в их приключениях. Клирики могут изучить навыки, которые делают их чрезвычайно хорошими при обращении и уничтожении нежити типа скелетов, гноллей или вампиров. А жулики могут взять навыки, которые сделают их более скрытными, более быстрыми и более смертельными в бою.

В этой главе, мы расскажем вам, как ваш персонаж получает навыки, и как вы можете использовать разнообразие навыков для увеличения силы вашего персонажа прекрасными боевыми передвижениями, специальными гранями и скрытыми силами. Мы также покажем вам набор удобных вырезов (мы называем их лестницами навыков), чтобы провести вас по выбору первых нескольких навыков для вашего персонажа.

Что такое - Навык?

Навыки - определенные боевые маневры или необычные преимущества, которые настраивают способности вашего персонажа. Они бывают как относительно простыми, подобно Железной Воле (что делает вашего персонажа стойким к магии, влияющей на разум), так и захватывающими боевыми комбинациями, подобно Ураганной Атаке (которая позволяет персонажу атаковать всех врагов в пределах досягаемости его или её оружия).

В течение карьеры вашего персонажа, вы, в конечном счете, собираете коллекцию навыков. Собранные вместе, навыки вашего персонажа формируют набор или библиотеку специальных граней, полезных талантов и боевых уловок, которые делают его или её отличным от любого другого персонажа того же самого класса и уровня. Чем выше уровень вашего персонажа, тем больше навыков он или она знают, и чем больше известных навыков, тем более уникальным и мощным становится ваш персонаж.



Вы можете найти вступительное слово о навыках в Главе 5 Руководства Игрока. Таблица 5-1 на странице 90 перечисляет каждый навык, который вам может понадобиться.

Основы Приобретения Навыков

Вот - плохие новости о навыках: это хорошая штука, но ваш персонаж никогда не выучит большинство из них. Персонажи получают один навык на 1-ом уровне, плюс один навык на каждом третьем уровне, которых они достигают (это даёт персонажам общее количество навыков - два на 3 уровне, три на 6-ом уровне, четыре на 9-ом уровне и так далее).

Три ключевых исключения к этому правилу - это:

- Люди начинают с одним бонусным навыком на 1-ом уровне как расовое преимущество.

- Воины получают бонусные навыки на некоторых уровнях как особенность класса.

- Другие классы (например, монах, рейнджер и волшебник) или престиж-классы (типа Невиданного Рыцаря) могут предложить бонусные навыки как особенность класса.

Если Вы хотите иметь максимально число навыков, вы должны будете создать человека-воина. Никакая другая комбинация раса/класс не набирает навыки быстрее.

Таблица 14-1 показывает число навыков, приобретаемых персонажем на уровнях. Столбцы Не-человеческий воин и Человеческий воин представляют это как сумму зависящих от уровня навыков и бонусных навыков воина; например, человек-воин 3-его уровня знает три навыка из-за того, что он человек и имеет три уровня в классе персонажа, плюс два бонусных навыка из-за того, что он воин 3-его уровня.

Пример Навыков

Вот - три примера навыков которые вы можете найти в Руководстве Игрока. (Вы можете посмотреть Руководство Игрока, чтобы найти описания навыков упомянутых нами в этой книге, так же как и посмотреть полный набор навыков, доступных персонажам).

УЛУЧШЕННАЯ ИНИЦИАТИВА [Общий]

Вы можете более быстро реагировать на бой.

Выгода: Вы получаете бонус + 4 к проверке Инициативы.

Специальное: воин может выбрать Улучшенную Инициативу как один из его или её бонусных навыков воина.

МОГУЧИЙ УДАР [Общий]

Вы можете делать исключительно мощную атаку в ближнем бою.

Предпосылка: Сила 13+.

Выгода: В ваш ход, перед броском атаки, вы можете вычесть некоторое число из всех бросков ближней атаки и добавить то же самое число ко всем броскам урона от ближней атаки. Это число не может превышать ваш ББА. Штраф к броскам атаки и бонус к броскам урона действителен до вашего следующего хода.

Специальное: Если вы атакуете двуручным оружием, к урону добавляйте удвоенное число, вычтенное из ваших бросков атаки. Воин может выбрать Мощную Атаку как один из его или её бонусных навыков воина.

СКРЫТНОСТЬ [Общий]

Вы особенно хороши при уходе от внимания.

Выгода: Вы получаете бонус + 2 ко всем проверкам Спрятаться и Двигаться Тихо.

Заключенное в скобки слово «Общий» после названия навыка, говорит о виде каждого из этих навыков. В нашем случае все навыки - Общие, что означает, что любой персонаж может взять этот навык. Вы можете заметить, что Могучий Удар имеет специальное требование - предпосылку: ваш персонаж должен иметь показатель Силы 13 или лучше, чтобы выбрать этот навык.

Таблица 14-1 Известные Навыки по Уровню Персонажа

Уровень	Не-человек Не-воин	Не-человек Воин	Человек Не-воин	Человек Воин
1	1	1+1	2	2+1
2	1	1+2	2	2+2
3	2	2+2	3	3+2
4	2	2+3	3	3+3
5	2	2+3	3	3+3
6	3	3+4	4	4+4
7	3	3+4	4	4+4
8	3	3+5	4	4+5
9	4	4+5	5	5+5
10	4	4+6	5	5+6

Требования к Навыкам

Если вы захотите выбрать навык Ураганная Атака в качестве первого навыка вашего персонажа, вы не сможете сделать этого. Большинство навыков имеет одно или более требований, которые должен выполнить ваш персонаж прежде, чем вы

можете добавить их к его или её арсеналу. Например, ваш персонаж должен иметь показатель Силы 13 или лучше, чтобы взять навык Мощной Атаки. Лучшие навыки требуют, чтобы ваш персонаж сначала изучил целый ряд навыков и выполнил множество требований. В случае с Ураганной Атакой, ваш персонаж должен иметь показатель Ловкости 13 или лучше, Интеллект 13 или лучше, ББА + 4 или лучше и четыре дополнительных навыка (Боевая Экспертиза, Уклонение, Подвижность и Энергичная Атака). Ничего себе!

Хорошие новости для начинающих персонажей - множество навыков имеют требования, которые легко выполнить даже персонажу 1-ого уровня (или вообще никаких требований), так что вам в значительной степени гарантировано найти то, что ваш персонаж сможет использовать в самом начале. Некоторые хорошие варианты выбора навыков для каждого класса персонажа приведены в Таблице 14-2.

Таблица 14-2 Ключевые Навыки на 1-ом уровне

Класс	Хороший выбор начальных навыков
Воин	Владение Экзотическим Оружием, Могучий Удар, Концентрация на Оружии
Клирик	Дополнительное Изгнание, Улучшенное Изгнание, Владение Военным Оружием
Жулик	Уклонение, Улучшенная Инициатива, Выстрел в Упор
Колдун	Колдовство в бою, Концентрация на Заклинании, Прочность

Понимание Типов Навыков

Навыки разбиты на несколько различных типов, но есть четыре типа, о которых вы должны знать, чтобы выбирать навыки, которые будут полезными и эффективными для вашего персонажа. Это:

- Общие навыки: Это навыки, которые может изучить любой персонаж. Ваш персонаж, возможно, должен выполнить некоторые требования; некоторые требования настолько сложны, что лишь немногие персонажи смогут их выучить. Воин может изучить Ураганную Атаку на 6-ом уровне, а колдун, из-за того, что он получает меньший выбор навыков, не сможет получить её до 12-ого уровня. Большинство навыков - общие.

- Навыки создания предметов: Они зарезервированы для заклинателей. Если ваш персонаж не может читать заклинания, он или она не сможет изучить навык создания предмета. Навыки создания предметов - навыки, которые позволяют вашему персонажу узнавать, как делать различные виды магических изделий, от микстур и свитков до колец, жезлов и посохов.



Навыки создания предметов трудно использовать в игре, особенно для начинающего игрока. Мы рекомендуем вам не брать их, пока ваш персонаж не станет заклинателем по крайней мере 6-ого уровня, а вы не посоветуетесь с вашим Мастером, даст ли он или она вам возможность использовать эти навыки.

- Метамагические навыки: Это навыки, которые позволяют вашему персонажу изменять способ работы его или её заклинания. Они также зарезервированы только для заклинателей. Эти навыки делают заклинания вашего персонажа более мощными, трудными для сопротивления, более длительными в действии или подходящими для чтения даже в самом тяжёлом доспехе. Если ваш персонаж - клирик или колдун, вы рано или поздно захотите выбрать метамагический навык - но они почти бесполезны для заклинателей 1-ого уровня, так что не спешите брать их.

- Бонусные навыки воина: Это бонусные навыки класса воин. Собственно, это не какой-то отдельный тип навыков - каждый навык в этой категории - общий - но они часть одной важной характеристики: если ваш персонаж - воин, эти навыки легко приобрести в ходе его или её карьеры.

Вверх по Дереву Навыков

Навыки часто сгруппированы в определенные деревья навыков или пути. Например навыки Улучшенный Напор, Разрушение, Великое Разрушение и Улучшенное Разоружение - часть семейства Мощной Атаки. Ваш персонаж должен сначала изучить Мощную Атаку, а затем вы можете продолжить выбирать навыки, которые имеют Мощную Атаку как предпосылку.

Лучшие навыки могут требовать, чтобы ваш персонаж поднялся на вершину дерева навыков, уровень за уровнем. В случае Улучшенного Напора, Разрушения или

Главные деревья навыков в Руководстве Игрока названы по первым навыкам в дереве. Вот они:

- ## С Лестницами Навыков Сделать Выбор Легче

Если вы не уверены, какие навыки являются лучшим выбором для вашего персонажа, вы можете использовать эти наборы навыков как основной план выбора навыков для вашего персонажа, поскольку он или она поднимаются по уровням и получают всё больше и больше навыков.

1. Определить количество выборов навыков, которые вы сделаете (см. Таблицу 14-1).

3. Сверьтесь с лестницей навыков, соответствующей вашему классу персонажа и выбранному пути (см. далее в этой секции), или сделайте вашу собственную ЛН. После того как вы немного поиграете и создадите несколько персонажей, поэкспериментируйте с построением ЛН.

5. Запишите ваши выбранные навыки на вашем листе персонажа.

Мастер Специализации... Что Может Ваш Персонаж...

Воин Ближнего Боя	Наносить урон в ближнем бою
-------------------	-----------------------------

Умелый Воин	Не достигаем для врага
-------------	------------------------

Воин дальнего боя	Лучший стрелок
-------------------	----------------

Жулик ближнего боя	Подкрасться к врагу и нанести скрытую атаку
--------------------	---

Скрытный жулик
and not get bogged

down in a slugging match

Жулик дальнего боя	Быть наиболее быстрым стрелком
--------------------	--------------------------------

Специализации клирика (также подходят для друидов и паладинов)

Клирик ближнего боя Быть лучшим клириком ближнего боя и наносить больше повреждений

булавой а не заклинаньями

Эксперт обращения	Сметать нежить
-------------------	----------------

Клирик колдовства	Сражаться больше магией, чем булавой
-------------------	--------------------------------------

Специализации колдуна (также подходят для бардов и волшебников)

Атакующий колдун	Использовать по максимуму наступательные заклинания
Колдун защитник	Использовать заклинания для помощи союзникам
Колдун выживания	Компенсировать слабости ваших персонажей и избегать своей ранней смерти

ЛН, представленные в этой главе не включают бонусные навыки людей. В большинстве случаев, вы можете использовать бонусный навык, чтобы быстрее подняться по вашей лестнице навыков, но не упускайте из виду ограничения по предпосылкам.

Например, если вы придерживаетесь ЛН воина в Таблице 14-4, вы просто не сможете приобрести навык Энергичная Атака до того, как ваш персонаж не достигнет 4-ого уровня, потому что Энергичная Атака требует ББА +4. Пробуйте использовать ваш бонусный навык как персонажа человека, чтобы выбрать Железную Волю, Улучшенную Инициативу, Великую Стойкость или Прочность. Эти навыки хороши для любого персонажа.

Лестницы Навыков Воина

Ради выбора навыков, вы должны решить, хотите ли вы, чтобы ваш персонаж-воин был бойцом ближнего боя, умелым (от слова умения) бойцом или бойцом дальнего боя, описанных в Таблице 14-4. (См. Таблицу 14-3 для описания этих специализаций.)

Вы можете также использовать лестницу бойца ближнего боя для варваров или паладинов, а лестницу бойца дальнего боя для следопытов. (Следопыты получают небольшое количество бонусных навыков в их выбранном боевом стиле, поэтому проверьте описание класса следопыта в Руководстве Игрока, чтобы посмотреть, какие из этих навыков ваш персонаж может изучить свободно.)

Таблица 14-4 Лестницы Навыков Воина

Уровень	Воин ближнего боя	Умелый Воин	Воин дальнего боя
1	Концентрация на оружии (полуторный меч)	Концентрация на оружии (длинный меч)	Концентрация (составной длинный лук)
	Владение Экзотическим оружием (полуторный меч)	Боевой Опыт	Выстрел в упор
2	Могучий удар	Уклонение	Прицельный Выстрел
3	Разрушение	Подвижность	Ускоренная Стрельба
4	Специализация в Оружии (полуторный меч)	Атака с Ходу	Специализация в (составной длинный лук)
5	N	N	N
6	Улучшенное разоружение	Ураганная Атака	
7	N	N	N
8	Улучшенный Критический Удар (полуторный меч)	Специализация в оружии (длинный меч)	Улучшенный Удар (составной длинный лук)
9	Исключит. концентр. на на оружии (полуторный меч)	Продвинутое Разоружение	Уклонение
10	Великое Разрушение	Улучшенная подсечка	Подвижность

Воин ближнего боя

Основной план для персонажа воина ближнего боя состоит в том, чтобы сближаться с монстрами и выколачивать из них дух мечом, топором, боевым молотом или любым другим орудием убийства, которое может представить ваше воображение. Если вы не знаете, что вы хотите, чтобы ваш персонаж сделал, пусть он или она ударят по чему-нибудь! Вы хотите, чтобы ваш персонаж наносил ужасные повреждения как можно быстрее.

Воин ближнего боя нуждается в показателе Силы 13 или лучше, чтобы сделать эту лестницу навыков рабочей. Ваш персонаж собирается быть воином топора-и-щита или меча-и-щита. Используйте навык Владение Экзотическим Оружием, чтобы

выбрать или полуторный меч или дварфийскую боевую секиру, потому что они наносят наибольшее количество урона из всех одноручных видов оружия.

Навык Могучий Удар в начале карьеры персонажа не даёт многого, но что он действительно делает, так это помогает персонажу выполнить требования для навыка Разрушение - очень хороший навык, дающий вашему персонажу возможность нанести дополнительный урон. А воин ближнего боя – это тот, кто наносит урон, помните?

Умелый воин

Персонаж умелого воина ищет удачные места, где он или она будут наиболее полезными, а затем изящно разрушает врага на части. Умелый воин особенно хорош в защитном бое и перемещении по полю боя, так что он или она не должны впустую тратить время на всю толпу – умелый воин идентифицирует ключевого члена вражеской партии и уничтожает его, её или это. Ваш персонаж любит иметь некоторый простор на столе.

Для подъёма эта лестница не такая уж и лёгкая. Для прогресса ваш персонаж нуждается в Ловкости 13 и Интеллекте 13. Опять же, ваш персонаж должен быть бойцом меча-и-щита; длинный меч - лучший выбор. Вы можете также захотеть снять с вашего персонажа тяжёлый доспех, чтобы быть как можно более мобильней в бою.

Когда вы выберете навыки Атака с Ходу и Ураганная Атака, вы поймёте, что ваш персонаж упивается боем. Удар и уход, удар и уход! Если вы хотели, чтобы ваш персонаж остановился и преградил путь одному противнику, вы должны были создать персонажа ближнего боя.

Воин дальнего боя

Помните, как Леголас стрелял во всё, что двигалось во Властелине Колец? Это персонаж воина дальнего боя. Эта лестница навыков предназначена, чтобы сделать вашего персонажа самым устрашающим стрелком в подземелье. Удостоверьтесь, что вы выбрали составной длинный лук в вашем навыке Концентрация на Оружии; его или её покалечат, если вы пойдёте по этому пути навыков с арбалетом или пращёй (но вы можете пройти его с метательными кинжалами, если готовы иметь персонажа, с постоянной нехваткой боеприпасов).

Чтобы получить хорошее продвижение по этой лестнице навыков, ваш персонаж должен иметь Ловкость по крайней мере 13. Ловкость 17 (или выше) ещё лучше, потому что без неё вы не сможете выбрать навык Одновременная Стрельба. Если ваш персонаж не имеет достаточно высокой Ловкости для Ускоренной Стрельбы, купите вначале Уклонение, а затем купите Подвижность, когда ваш персонаж достигнет 10-ого уровня (это поможет вам взять навык Стрельба на Бегу на 12-ом уровне).

Повторный Выстрел и Одновременная Стрельба формируют совершенную пару тактических вариантов. Если вы намереваетесь иметь персонажа, который мало двигается в бою, используйте Повторный Выстрел. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж двигался много, используйте Одновременную Стрельбу. Если ваш персонаж не выпускает три стрелы за раунд на 6-ом уровне, это не ваш тип воина.

Лестницы Навыков Жулика

Как жулик, ваш персонаж никогда не будет купаться в навыках подобно воину. Вы не получаете никаких бонусных навыков, и это означает, что выборы навыков редки и драгоценны.

Три пути, которые мы покажем вам в Таблице 14-5 – это жулик ближнего боя, скрытный жулик и жулик дальнего боя. (См. Таблицу 14-3 для описания этих специализаций.) ЛН жулика ближнего боя применимы к монахам, а ЛН жулика дальнего боя полезны для рейнджера (хотя следопыт продвигается по этой лестнице намного быстрее жулика).

Таблица 14-5 Лестницы Навыков Жулика

Уровень	Жулик ближнего боя	Скрытный жулик	Жулик
Дальнего Боя			
1	Улучшенная Инициатива	Скрытность	Улучшенная
Инициатива			
2	N	N	N

3	Фехтование Лёгким Оружием		Улучшенная инициатива	Выстрел	в	
Упор						
4	N	N	N			
5	N	N	N			
6	Бой с Оружием в Обеих Руках		Фехтование Лёгким Оружием	Повторный Выстрел		
7	N	N	N			
8	N	N	N			
9	Концентрация на оружии		Уклонение			
	Одновременная Стрельба (рапира)					
10	N	N	N			

Лестница жулика ближнего боя

Персонаж жулика ближнего боя делается таким образом, чтобы подкрадываться и наносить как можно больше урона скрытой атакой. Когда один из союзников вашего персонажа вызывает противника на бой один-на-один, ваш персонаж как можно быстрее встаёт сзади этого же противника, чтобы получить ситуацию фланкирования, а затем проводит столько атак, сколько он или она может.

Ваш персонаж нуждается в Ловкости 15 или выше, чтобы оптимизировать эту стратегию, потому что это то, что поможет вам выбрать навык Бой с Оружием в Обеих Руках. (В общем, каждый жулик должен иметь Ловкость по крайней мере 15.) Хороший показатель Силы помогает вашему персонажу увеличить урон.

Улучшенная Инициатива является ключевой для любого жулика, потому что вы хотите, чтобы ваш персонаж ходил первым, чтобы максимизировать возможности для нанесения урона скрытой атакой. Выбор навыка Фехтование Лёгким Оружием позволяет вашему персонажу использовать его или её бонус Ловкости при ближних атаках - эта небольшая уловка позволит жулику поддерживать темп ближних атак воина лучше, чем любой другой не-воин. А Бой с Оружием в Обеих Руках даёт вашему персонажу дополнительные атаки. Когда ваш персонаж имеет опасную скрытую атаку, то чем больше у жулика возможностей для удара, тем лучше.

Лестница скрытного жулика

Персонажи, которые проводят много времени рядом с плохими парнями, получают урон, а персонаж скрытного жулика не хочет этого. Скрытный жулик - мастер не обнаружения. Если ваш персонаж должен вступить в бой, вам надо удостовериться, что он или она смогут взглянуть на противников и провести смертельный удар из укрытия.

Вы можете продвинуться по этой лестнице навыков, если ваш персонаж имеет Ловкость 13, но более высокий показатель лучше. Высокая Ловкость помогает вашему персонажу выигрывать инициативу и делает его или ее трудным для поражения, что очень желательно для любого жулика.

Навык Скрытность поможет вам выбрать как персонаж вступит в бой и удивить врагов, и добавит бонусы к проверкам умений Спрятаться и Двигаться Тихо.

Улучшенная Инициатива поможет вашему персонажу оценить врагов вначале боя. В конечном счете, вам надо будет купить навыки из дерева Уклонение-Подвижность-Атака с Ходу, потому что лучшая защита жулика от атак монстров - не стоять рядом с ним, когда подойдет его очередь хода.

Лестница жулика дальнего боя

Ваш жулик использует пращу. Ваш персонаж стреляет первым и наносит огромное количество урона прежде, чем кто-либо начнет двигаться. Фактически, ваш персонаж мог бы быть лучшим персонажем дальнего боя в партии. Несомненно, воин дальнего боя будет иметь немного лучший бонус атаки и наносить немного больше урона, чем ваш жулик, но жулик восполняет это тем, что он ходит первым в первом раунд боя.

Удостоверьтесь, что ваш персонаж имеет показатель Ловкости 17, или лучше, что позволит ему быстрее выбрать Одновременный Выстрел - любимый навык жулика дальнего боя. Вы можете также выбрать Точный Выстрел (человеческие персонажи имеют здесь преимущество, из-за их бонусного навыка), потому что вы увидите, что ваш персонаж часто будет стрелять в самую гущу боя, а вы не хотите, чтобы он получал в этом случае штраф к атаке.

Как и с воином дальнего боя, вы поймёте, что ваш персонаж постоянно использует Повторный Выстрел и Одновременный Выстрел. Когда ваш персонаж наносит урон скрытой атакой, вы захотите, чтобы он сделал как можно больше отдельных бросков атаки. Максимизирование огневой мощи вашего персонажа - ваша цель.

Лестницы Навыков Колдуна

Набор навыков колдуна совершенно отличается от набора навыков воина или жулика. Вы выбираете навыки, увеличивающие магическое мастерство вашего персонажа и владение полезными магическими трюками, а не изучаете искусство фехтования и стрельбы из лука.

Вот три пути, которые мы опишем в Таблице 14-6 - атакующий колдун, колдун-защитник и колдун выживания. (См. Таблицу 14-3 для описания этих специализаций.) Все три лестницы работают и для волшебников.

Таблица 14-6 Лестницы Навыков Колдуна

Уровень выживания	Атакующий колдун	Колдун-защитник	Колдун
1	Концентрация на Заклинаниях Прочность (Сотворение)	Улучшенная Инициатива	
2	N	N	N
3	Улучшенная Инициатива Исключительная Стойкость	Изготовление Чудесного Предмета	
4	N	N	N
5	N	N	N
6	Исключительная концентрация Молниеносная реакция на Заклинании (Сотворение)	Продлить заклинание	
7	N	N	N
8	N	N	N
9	Проникновение Заклинания Неподвижное Заклинание	Концентрация (Сотворение)	на Заклинании
10	N	N	N

Лестница атакующего колдуна

Атакующий колдун - слабо бронированный персонаж, вооруженный молотом. Философия вашего персонажа - убить монстра магической силой так быстро, чтобы он не смог ответить, потому что он или она просто не могут противостоять урону. Атакующие колдуны рассчитывают на товарищей по команде, поддерживающих их так, чтобы их заклинания могли решить исход битвы.

Ваш персонаж не имеет никаких требований, чтобы взбираться по этой ЛН, но лучше всего она работает, если ваш колдун имеет наибольшие очки в Обаянии. Стратегия - максимизировать вашу атаку, поэтому вам надо, чтобы ваш колдун в самом начале был по возможности наилучшим заклинателем прежде, чем вы начнёте выбирать навыки.

Навык Концентрация на Заклинании должен быть выбран для школы магии, в которой вы ожидаете, что ваш персонаж будет читать большинство заклинаний. (См. Главу 17 для получения дополнительной информации о выборе заклинаний колдуна.) Ваши лучший выбор - чары, сотворение или превращение, потому что эти школы предлагают атакующие заклинания, которая работают лучше, когда вы максимизируете трудность спасбросков для противника. В этом пути Концентрация на Заклинании (вызывание) - вероятно лучший выбор для нового игрока (но удостоверьтесь, что вы не забыли выбрать заклинания вызывания, которые требуют спасбросков, иначе вы не получите никакой выгоды от вашего навыка Концентрация на Заклинании!).

Лестница колдуна-защитника

Персонаж колдуна-защитника - мастер распространения тайной силы вокруг приключенческой партии: ваш персонаж использует его или её заклинания и

способности, чтобы увеличить боевые способности компаньонов. У вас должно быть немного терпения, чтобы успешно играть за колдуна-защитника, потому что ваш персонаж будет часто пропускать возможность нанести прямой урон монстрам, чтобы сделать так, чтобы его или её компаньоны могли нанести (и противостоять) больше урона, чем они могут в обычных условиях.

Как и с атакующим колдуном, у вас нет особых требования при выборе навыков для вашего персонажа. Однако, вы можете позволить себе не иметь максимальные очки в показателе Обаяния, потому что вам не надо будет делать заклинания вашего персонажа трудными для сопротивления – колдун-защитник будет налагать большинство своих заклинаний на союзников, а не вредить их врагам.

Изготовление Чудесного Предмета станет визитной карточкой вашего персонажа, потому что это позволит ему или ей изготавливать дешёвые и эффективные магические изделия, которые можно разделить с каждым партнёром по партии. Однако, вам надо будет заранее убедиться, что ваш Мастер позволяет вашему колдуну использовать этот навык, поскольку кампания может потерять смысл. Иногда МП управляют играми, которые не дают персонажам передышки, и если ваш колдун не будет иметь шанса (по времени) на работу над созданием магического изделия, вы не сможете использовать этот навык.

Лестница колдуна выживания

Скажем прямо, много колдунов не доживает до второго уровня. Колдун имеет худшие ОЖ и КЗ из всех персонажей в игре, и любой монстр с самым слабым интеллектом вероятно идентифицирует колдуна как соблазнительную комбинацию Потенциально Очень Опасный и Легко Убиваемый, если Я Сейчас Хожу. Лестница колдуна выживания – сделать всё, чтобы подрасти и окрепнуть.

И снова, у вас нет никаких особых требований к характеристикам и навыкам. Просто удостоверьтесь, что ваш колдун имеет лучшие показатели в Ловкости и Телосложении, которое вы только можете позволить, сочетающиеся с его или её высоким Обаянием. Эти характеристики помогут выжить вашему колдуну.

Навыки в этой лестнице весьма просты – они позволяют добавить очки к спасброскам и ОЖ вашего персонажа. Навык Неподвижное Заклинание требует отдельного разъяснения. Неподвижное Заклинание позволяет вашему персонажу читать заклинания в доспехе без шанса на провал. Так что эта приличная стратегия для увеличения КЗ вашего персонажа состоит в том, чтобы найти хороший легкий доспех (волшебную клёпаную кожаную броню или мифриловую кольчужную рубаху – хороший выбор), а затем взять Неподвижное Заклинание, для тех случаев, когда вы решаете, что ваш персонаж не может позволить себе никакого шанса на провал заклинания.

Лестницы Навыков Клирика

В отличие от большинства других персонажей, клирики не имеют каких-либо неотложных потребностей, которые им могут потребоваться при выборе навыков. Вы не должны покупать навыки в военной школе, как в случае с воином, или бороться с нехваткой навыков, как у жулика. Вы даже не должны прикрывать слабости вашего персонажа или максимизировать атаку подобно колдуну.

Наши три рекомендованных пути для клирика – клирик ближнего боя, эксперт обращения и клирик колдовства представлены в Таблице 14-7. (См. Таблицу 14-3 для описания этих специализаций.) Паладины могут использовать лестницу эксперта обращения, а друиды преуспевают в лестнице клирика колдовства.

Таблица 14-7 Лестницы Навыков Клирика

Уровень колдовства	Клирик ближнего боя	Эксперт обращения	Клирик колдовства
1	Владение Военным Оружием Колдовство в бою (длинный меч)	Улучшенное Изгнание	
2	N	N	N
3	Концентрация на Оружии (длинный меч)	Дополнительное Изгнание	Концентрация Заклинаний
на (Вызывание)			

4	N	N	N
5	N	N	N
6	Колдовство в Бою	Дополнительное Изгнание	Усиленный Призыв
7	N	N	N
8	N	N	N
9	Изготовление Магического Проникновение Проникновение Заклинания Оружия и Доспеха		Заклинания
10	N	N	N

Лестница клирика ближнего боя

Персонаж клирика ближнего боя любит вмешиваться в драку, и он или она хотят помахать оружием. Ваш персонаж никогда не будет столь же хорош в ближнем бою, что и воин, но с правильными заклинаниями, ваш персонаж может вступить в бой на некоторое время и усилить оборонительные позиции друзей, или залечить раны, при необходимости.

Ваш персонаж не имеет никаких требований, чтобы взбираться по этой ЛН, хотя вы можете посчитать, что хороший показатель Силы поможет вашему персонажу в бою. Вы должны использовать навык Владение Военным Оружием, чтобы ваш персонаж мог научиться использовать длинный меч, военный молот или боевую секиру. Это лучшее из военного оружия, которое позволяет вашему персонажу использовать щит. На более высоких уровнях, навык Изготовления Магического Оружия и Доспехов позволяет вашему персонажу настраивать оружие и защиту, и для личного использования и для союзников.



Если вы хотите играть за клирика ближнего боя, удостоверьтесь, что вы выбрали домен Война при выборе доменов и заклинаний для вашего персонажа. (Для большей информации о доменах заклинаний клирика, см. Главу 17.) Специальная сила домена Война – бесплатный навык Владение Военным Оружием. Это означает, что вы можете потратить навык 1-ого уровня вашего персонажа на что другое (Колдовство в бою - хороший выбор) и продвинуть вашего персонажа по этой лестнице намного быстрее.

Лестница эксперта обращения

Вы решили максимизировать способность вашего персонажа обращать нежить. Обращение нежити - специальная классовая способность клирика, которая позволяет ему или ей отталкивать монстров с типом «нежить», например скелетов, гулей, привидений или вампиров.

Ваш клирик может даже сразу уничтожить относительно слабую нежить, используя его или ее способность изгнания. (См. Главу 11 для большей информации о способности клирика - обращение.) Некоторые клирикальные домены предлагают вашему клирику способность обращать в бегство или управлять другими типами существ помимо нежити, так если вы выбираете этот путь, подумайте о выборе домена, который позволит вашему персонажу использовать его или ее хорошую способность обращения против как можно большего количества противников.

Как и с другими клерикальными ЛН, ваш персонаж не встретит много специальных требований, чтобы подниматься по этой лестнице. Однако, вы можете захотеть, чтобы ваш персонаж имел лучший показатель Обаяния, наряду с высокой Мудростью и другими ключевыми показателями. Высокий бонус Обаяния поможет при каждой попытке обращения.



Дополнительное Изгнание - навык, который вы можете брать сколько угодно раз; ваш персонаж получает четыре дополнительных попытки обращения в день за каждый навык. Если вы собираетесь пройти по этой ЛН, вы можете захотеть найти другие приложения к ПОДЗЕМЕЛЬЯМ & ДРАКОНАМ (типа Комплита Клириков и Паладинов), которые включают специальные навыки, известные как божественные навыки.

Лестница клирика колдовства

Персонаж клирика колдовства хочет быть самым мощным и эффективным божественным заклинателем. Ваш персонаж имеет некоторые приличные заклинания прямой атаки, но он или она не колдун; большинство "атак" вашего клирика принадлежит формам заклинаний, которые увеличивают боевые способности его или её компаньонов и защиту.

Ваш персонаж не имеет никаких требований, чтобы взбираться по этой ЛН, но вы захотите, чтобы ваш персонаж имел лучший показатель в Мудрости. Вы захотите, чтобы ваш персонаж был способным читать так много заклинаний насколько возможно, и, чтобы этим заклинаниям было трудно сопротивляться.

Как клирик колдовства, лучшая наступательная стратегия вашего персонажа может заключаться в вызове различных монстров. Здесь, по крайней мере, ваш персонаж – стоит наравне с колдуном. Выбирая навык Усиленный Призыв, ваш персонаж станет наиболее продвинутым в каждом вызывающем монстра заклинании, которое он или она читает. Но прежде, чем вы выберете Усиленный Призыв, вы должны выбрать навык Концентрация на Заклинании (Вызывание), который является предпосылкой для Усиленного Призыва.

Ключевые Навыки Для Других Классов

Хотя эти ЛН дают вам пригодных для эксплуатации клириков, воинов, жуликов и колдунов, вы могли бы задаться вопросом, какие навыки вы должны рассмотреть, если ваш персонаж, член одного из других игровых классов. Вот примерные наборы для каждого из классов, которые мы не рассмотрели подробно:

- Варвар: Пробуйте деревья умений Могучий Удар или Бой с Оружием в Обеих Руках. Сделайте так, чтобы ваш персонаж был способным использовать его или её показатель Силы в ярости, чтобы раздавать тонны урона, а бой с двуручным оружием и Могучим Ударом или с оружием в каждой руке - лучший способ сделать это.

- Бард: Концентрация на Умении – отличный выбор для любого персонажа, но Концентрация на Умении (Представление) будет делать чудеса для бардовских способностей музыки вашего персонажа.

- Друид: Естественное Заклинание - чрезвычайно хороший навык для вашего персонажа, как только он или она достигают 6-ого уровня, потому что это позволяет ему или ей читать заклинания, в то время как они находятся в дикой форме. Вы должны также рассмотреть навыки Концентрация на Заклинании (Вызывание) и Усиленный Призыв, потому что ваш персонаж всегда будет иметь множество заклинаний вызова природных союзников, благодаря способности класса друид читать спонтанные заклинания.

- Монах: Подобно воину и следопыту, ваш персонаж получает множество бонусных навыков. В начале карьеры вы должны взять Концентрация на Оружии (невооруженный удар), потому что он или она будут наносить много невооружённых ударов и пинков. Если Ловкость вашего персонажа лучше, чем его или её Сила, Фехтование Лёгким Оружием - хороший выбор. Seriously подумайте над выбором навыков дерева Уклонение-Подвижность-Атака с Ходу, потому что монах самый быстрый персонаж, он будет способен провести атаку, а затем отступить за пределы досягаемости противника раунд за раундом.

- Паладин: С высоким показателем Обаяния вашего персонажа, паладин создан для Дополнительного Изгнания и Улучшенного Изгнания. Однако, эти навыки имеют свою цену: если вы хотите, чтобы ваш персонаж держал темп воина или варвара, сначала вы должны будете выбрать основные навыки атаки (Концентрация на Оружии или Владение Экзотическим Оружием). Могучий Удар удобен для паладина, потому что ваш персонаж может использовать изящные трюки, объединяющие его или её способность покарать зло с навыком Могучий удар, что очень помогает при борьбе с плохими парнями.

- Следопыт: боевой стиль следопыта как классовая способность обеспечивает вашего персонажа множеством свободных навыков. У вас есть два варианта: бой с двумя оружиями или стрельба из лука. Если вы следуете по пути стрельбы из лука, вы можете использовать лестницу навыков воина дальнего боя, описанную ранее в этой главе. Если вы решаете, чтобы ваш персонаж был следопытом двойного оружия, попробуйте взять навык Концентрация на Оружии в оружии, которым ваш персонаж может легко пользоваться (короткие мечи – лучший выбор).

- Волшебник: ваш персонаж, по существу, находится в той же лодке, что и колдун, но волшебник получает некоторое число свободных метамагических навыков

или навыков создания предметов. Обратитесь к лестницам навыков колдуна, чтобы хорошо прогрессировать в навыках.

Глава 15

Выбор Умений

В этой главе

- Помощь по умениям
- Покупка умений для вашего персонажа
- Быстрый выбор: Использование пакетов умений

Регдар-воин и Кервин-жулик убегали от буйствующей Громадины Умбры, когда они достигли опасно-выглядящего верёвочного моста, колеблющегося над бездонной подземной пропастью. Кервин стрелой пробежал по мосту, но Регдар стал преодолевать его осторожными шажками, только один маленький промах отделял его от ужасающего падения. Если вы задаётесь вопросом, как Кервин смог так просто преодолеть мост, то ответ прост: умения. Кервин-жулик натренирован в балансировании, ходьбе по натянутому канату, кувырках и других подобных задачах. Пересечение верёвочного моста для него не задача.

В этой главе, мы расскажем вам, как персонажи изучают и используют умения, и покажем вам набор быстрых пакетов умений, что сделает покупку умений для вашего персонажа, быстрой, лёгкой и эффективной.

Все об Умениях

Умения представляют обучение вашего персонажа в задачах, которые не вовлекают бой или колдовство. Игра ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ имеет почти 50 различных умений в Руководстве Игрока, от Оценивания до Использования Верёвки.

Степень обученности вашего персонажа в любом специфическом умении измеряется числом рангов умения, которыми он или она обладают в том или ином умении. Например, воин 1-ого уровня мог бы иметь 4 ранга в умении Лазить, 2 ранга в Прыжках и 1 ранг в Обнаружении. Этот персонаж очень хорош в лазанье, может при необходимости управлять прыжками, и имеет небольшую способность определения засад или трудно-обнаружимых объектов. Персонаж имеет 0 рангов во всех других умениях, потому что он или она просто не обучены в этих задачах.

Число очков умений, которые ваш персонаж может потратить, зависит от его или её класса, показателя Интеллекта и уровня. Некоторые классы персонажа получают больше умений чем другие - например, жулики и следопыты полагаются на их умения, в то время как воины полагаются на боевые способности, а колдуны полагаются на магию. И, как вы можете ожидать, сообразительные персонажи высокого уровня имеют больше умений чем "менее сообразительные" персонажи низкого уровня. Позже в этой главе мы объясним процесс выбора умений.

Каждое умение связано с ключевой характеристикой, которая является просто показателем характеристики, который изменяет любые проверки, связанные с этим умением. Балансирование, например, является умением, основанным на Ловкости, что объясняется тем, что, если вы имеете хорошую ловкость, вы способны балансировать, а если вы имеете плохую ловкость (подобно авторам), вы ужасны в этом. Иногда большой показатель характеристики может значить больше, чем минимальное значение обучения. Персонаж с 1 рангом в Балансировании и с модификатором Ловкости +0 не столь хорош в балансировании, как другой персонаж, с 0 рангами в Балансировании и модификатором Ловкости +3.

Использование Умений

Чтобы использовать одно из умений вашего персонажа, вы делаете проверку умения. Проверка умения - это бросок двадцатигранного кубика (d20), измененный рангами умения вашего персонажа, ключевым показателем характеристики для умения, и любыми специальными модификаторами, которые могли бы примениться. Самый общий специальный модификатор - штраф к проверке за ношение доспеха - отрицательный модификатор к некоторым основанным на движении умениям из-за ношения тяжёлого доспеха. Если умение затрагивает штраф к проверке за ношение доспеха, в описании умения это будет обговорено. Кроме того, множество заклинаний и магических изделий улучшают некоторые типы проверок умений, а могут быть различные модификаторы обстоятельств, которые МП решит применить.

Ваш персонаж не всегда должен иметь обучение в умении для того, чтобы его применить. Фактически, нет ничего необычного в том, чтобы сделать проверку нетренированного умения. Любой персонаж может попробовать подняться по стене, балансировать на узком выступе или сделать прыжок, даже если он или она не имеют ранга в Балансировании, Лазанье или Прыжке. Вы просто не имеете никаких рангов умений, добавляемых к проверке умения, так что вы должны пройти проверку с любым модификатором характеристики вашего персонажа, магией или бонусом (штрафом) обстоятельства. Вы можете преуспеть в проверке умения, несмотря на недостаток обучения вашего персонажа, если задача относительно легка, или если вы просто удачливы в броске d20.

Проверка Умения = d20 + ранг умения + модификатор характеристики + специальные модификаторы (если есть). Ваша проверка умения приводит к результату, который может расположиться в диапазоне от меньше, чем 0 (вы выбросили так плохо, потому, что ваш персонаж имел мало или вообще никаких рангов в умении и существенные отрицательные модификаторы) до 30 или лучше (Вы выбросили так хорошо, потому, что ваш персонаж имеет много рангов в умении или существенные положительные модификаторы для его или её показателя характеристики и магию).

МП сравнивает ваш результат проверки умения с Уровнем Сложности (УС) или целевым числом, соответствующим задаче, который ваш персонаж пробует решить. УС работает подобно КЗ - это целевое число, которое вы пробуете достигнуть или превысить, бросая d20 и добавляя соответствующие модификаторы.

Для чего-то лёгкого, УС может быть 5 или 10. Для чего-то особенно трудного, УС мог бы быть 35, 40 или ещё выше. Фактически, это может быть полностью невыполнимая задача для вашего персонажа; никакой человек не собирается прыгать через 100-футовую широкую расселину в леднике (УС проверки Прыжок 100, в случае, если вы задумаетесь это сделать) без большой магической помощи.

Описания умений в Руководстве Игрока перечисляют определенные УС для всех видов вещей, которые мог бы попробовать сделать ваш персонаж с определённым умением. Ваш МП использует эти описания умений, чтобы установить УС для любого определенного использования умения, которого вы хотите, чтобы ваш персонаж сделал. Иногда ваш МП должен сам установить УС проверки, потому что в П&Д игре вы можете попробовать сделать почти всё. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж прыгнул вниз с крыши на пробегающую на полном скаку лошадь, это, в некотором роде, проверка Прыжка, но вы не найдёте, "вспрыгнуть в седло галопирующей лошади" в таблице УС в умении Прыжки. Именно поэтому в игре есть Мастер, определяющий вещи, которые правила не охватывают. Таблица 15-1 показывает некоторые типовые УС.

Таблица 15-1 Типовые УС Умений

УС	Пример Задачи
5	подняться по верёвке с узлами с умением Лазить
10	Обезвредить простую ловушку с умением Обезвредить Ловушку
15	Стабилизировать умирающего персонажа с умением Лечение
20	Удержаться на поверхности с шириной меньше, чем два дюйма с умением Балансирование
25	Прыгнуть на 25 фт с умением Прыжки
30	Заметить хорошо-скрытую секретную дверь с умением Поиск



Глава 4 Руководства Игрока имеет подробные описания каждого умения, включая множество типовых УС для задач в каждом умении.

Выбор Умений Вашего Персонажа

Когда вы создаете персонажа 1-ого уровня, вы получаете некоторое число очков умений, которые вы можете использовать, чтобы купить ранги умений. Число очков умений, которые вы получаете, зависит от класса вашего персонажа, бонуса Интеллекта вашего персонажа, и от того, играете ли вы за человека - люди получают больше очков умений, чем персонажи других рас. По мере продвижения по уровням,

вы получаете дополнительные очки умений, которые можно добавить к имеющимся умениям или купить новые умения.



После того, как вы узнаете количество очков умений, вы должны их потратить - вы готовы купить умения для вашего персонажа. Есть еще одна вещь, которую вы должны знать прежде, чем начнёте покупать ранги умений: некоторые умения имеют двойную стоимость. Сверьтесь с Таблицей 4-2 Руководства Игрока на странице 63. Вы увидите, что каждое умение обозначено как "С" или "СС" для каждого класса персонажа. Это позиции для классовых (С) и перекрёстных (СС) умений. Когда вы покупаете классовое умение, вы получаете 1 ранг за каждое потраченное очко умения. Когда вы покупаете перекрёстное умение, вы должны заплатить 2 очка умения за 1 ранг умения.

От этого различия между умениями также зависит максимальный ранг, который может иметь ваш персонаж в одном умении.

- В классовом умении вам разрешено иметь столько рангов, чему равен уровень вашего персонажа +3. Например, персонаж 1-ого уровня может иметь до 4 рангов в любом классовом умении; персонаж 6-ого уровня может иметь до 9 рангов в любом классовом умении.

- В перекрёстном умении ваш персонаж может иметь только половину рангов по сравнению с классовыми умениями. Например, персонаж 1-ого уровня может иметь 2 ранга в перекрёстном умении, а персонаж 7-ого уровня может иметь 5 рангов в перекрёстном умении.

Типовое умение

Вот - пример описания умения в Руководства Игрока, Глава 4. (Вы можете найти описания всех других умений в игре там же.)

ВЗЛОМ (ЛОВ; ТОЛЬКО ТРЕНИРОВКА)

Вы можете взламывать висячие замки, подбирать шифр к кодовым замкам и открывать замки с секретом. Попытка требует, по крайней мере, простого набора инструментов соответствующего вида (шпилька, лом, отмычка, проволока и т.д.). Попытка проверки Взлома без набора воровских инструментов несет ситуационный штраф -2, даже если используется простой инструмент. Использование воровских инструментов (шедевр) позволяет вам делать проверки с ситуационным бонусом +2.

Проверка: УС для проверки Взлома варьируется от 20 до 40, в зависимости от качества замка, что указано в таблице ниже:

Замок	ДС
Очень простой замок	20
Замок средней сложности 25	
Хороший замок	30
Прекрасный замок	40

Действие: Взлом занимает полный раунд.

Особенности: Если вы имеете навык Ловкие Пальцы [Nimble Fingers], то получаете бонус +2 к проверке умения Взлом.

Без тренировки: Нетренированные персонажи не могут взламывать замки, но могут успешно ломать их (см. Ломание Предметов).

Информация после названия умения говорит вам, что это умение основано на Ловкости, так что модификатор Ловкости вашего персонажа применяется к попыткам Взлома. Только Тренировка означает, что вы не можете пробовать использовать это умение, если ваш персонаж не имеет по крайней мере 1 ранга во Взломе. Информация под Проверкой говорит вам, какие Уровни Сложности применяются для этого умения; это - целевое число, которое вы должны получить при броске 1d20 + ваш ранг умения + ваш модификатор Ловкости, чтобы открыть замок данного вида.

Действие говорит вам о времени на использование умения, а Особенности сообщают о специальных модификаторах или обстоятельствах, которые затрагивают умение.

Вот быстрое резюме процесса покупки умений:

1. Определите очки умений получаемых за уровень для вашего класса, следующим образом:

- 2 очка умения : клирик, боец, паладин, колдун, волшебник
- 4 очка умения: Варвар, друид, монах
- 6 очков умений: Бард, рейнджер
- 8 очков умений: Жулик

2. Измените ваши очков умений за уровень модификатором показателя Интеллекта вашего персонажа. Например, волшебник с показателем Интеллекта 15 получает 4 очка умения за уровень: 2 очка умения за уровень, потому что он волшебник, +2 очка умения за уровень за его или её Интеллект 15. Вы никогда не получите меньше, чем 1 очко умения за уровень, даже если ваш персонаж туп как дерево. Вы можете найти эту информацию в Таблице 15-2, в строке Очки Умений/Уровень для показателя Интеллекта вашего персонажа.

3. Добавьте 1 очко умения за уровень, если ваш персонаж - человек.

4. Вычислите стартовые очки умений вашего персонажа.

Стартовые очки умений вашего персонажа на 1-ом уровне равны учетверённому числу очков умений за уровень. Например, если в последнем шаге вы посчитали, что ваш персонаж получает 4 очка умения за уровень, умножьте это число на четыре, и получите 16 очков умений, доступных для покупки умений для вашего персонажа на 1-ом уровне. (Вы можете найти эту информацию в Таблице 15-2, в строке Стартовые Очки Умений для показателя Интеллекта вашего персонажа.)

На 2-ом уровне и каждом последующем, ваш персонаж получает очки умений равные его или её классовым очкам за уровень, изменённые как описано выше показателем Интеллекта и расой.

5. Купите умения для вашего персонажа.



Посмотрите наши пакеты быстрых умений (позже в этой главе) для быстрого выбора разумных умений. Или, если хотите, купите умения по Таблице 4-2: Умения на странице 63 в Руководстве Игрока.

Вы платите 1 очко умения за ранг умения для классовых умений, и 2 очка умения за ранг умения для перекрёстных умений. Помните, что максимальное число рангов в любом умении, которые может иметь ваш персонаж равно его или её уровню +3 (или половина этого числа для перекрёстных умений).

Таблица 15-2 Стартовые Очки Умений и Очки Умений за Уровень

Очки		2 очка умения		4 очка умения		6 очков умений	
8 очков умений							
Инт.		за уровень	за уровень	за уровень	за уровень	за уровень	
6-7	Стартовых очков умений	4 (8)	8 (12)	16 (20)			24
(28)	Очков умений за уровень	1 (2)	2 (3)	4 (5)		6 (7)	
8-9	Стартовых очков умений	4 (8)	12 (16)		20 (24)		
28 (32)	Очков умений за уровень	1 (2)	3 (4)	5 (6)		7 (8)	
10-11	Стартовых очков умений	8 (12)	16 (20)	24 (28)			32
(36)	Очков умений за уровень	2 (3)	4 (5)	6 (7)		8 (9)	
12-13	Стартовых очков умений	12 (16)	20 (24)		28 (32)		
36 (40)	Очков умений за уровень	3 (4)	5 (6)	7 (8)		9 (10)	
14-15	Стартовых очков умений	16 (20)	24 (28)		32 (36)		
40 (44)	Очков умений за уровень	4 (5)	6 (7)	8 (9)		10 (11)	
16-17	Стартовых очков умений	20 (24)	28 (32)		36 (40)		
44 (48)	Очков умений за уровень	5 (6)	7 (8)	9 (10)		11 (12)	
18-19	Стартовых очков умений	24 (28)	32 (36)		40 (44)		
48 (52)	Очков умений за уровень	6 (7)	8 (9)	10 (11)			12
(13)							

(...) число в круглых скобках показывает, сколько умений имеет человеческий персонаж для этого Интеллекта и класса.



Если вы захотите выяснить, сколько доступных очков умений имеет высокоуровневый персонаж, вам не надо считать их уровень за уровнем. Попробуйте простую формулу:

Общее количество очков умений = (уровень + 3) × (модификатор очков умений/уровень). Например, скажем, вы создаете человека-воина 5-ого уровня с Интеллектом 13. Общее количество доступных очков умений равно (5+3) × (2+1 модификатор Интеллекта + 1 человеческий бонус), или 32 очка умения.



Предупредим: эта техника не работает, если Интеллект вашего персонажа изменяется по мере продвижения по уровням. Например, волшебники часто хотят увеличить их показатель Интеллекта при каждой возможности, поэтому вы должны быть более осторожна при подсчёте очков умений персонажа.

Шесть Ключевых Умений

Не все умения созданы равными. В то время как умения типа Лечения или Использования Магического Устройства звучат так, что они довольно важны в игре, на практике, вы будете использовать классовые способности вашего персонажа и заклинания, чтобы решить большинство ситуаций, в которых можно было бы использовать эти умения. Вот короткий список шести умений с ключевыми игровыми эффектами, которые вы не захотите проигнорировать:

- Блеф: Жулики могут использовать умение Блеф чтобы нанести скрытую атаку, по возможности с применением умения Финт в Бой. Это также прекрасное умение для вашего персонажа, чтобы заговаривать зубы подозрительной охране или для прохода в места, где персонаж не должен быть.

- Концентрация: Если ваш персонаж - заклинатель, вы должны скупать ранги умения Концентрация, как можно больше на первых десяти уровнях карьеры вашего персонажа. Концентрация позволяет заклинателям благополучно читать заклинания, в то время как враги стоят прямо рядом с ними; без этого умения, заклинатели могут оказаться в ситуации, когда они не смогут прочесть заклинание в разгаре большого боя.

- Дипломатия: Это - великое всеобъемлющее умение для убеждения не игровых персонажей (НИПов), помогающее вашему персонажу, оставить его или её в покое, или дать вашему персонажу кое-что, в чём он или она нуждаются.

- Спрятаться: есть два умения "крадущегося в толпе": Спрятаться и Бесшумное Передвижение. Спрятаться, вероятно, более полезное из двух. Если вы играете за жулика, вы можете использовать умение Спрятаться чтобы нанести скрытую атаку (или, в общем случае, избежать поединков, если вы так хотите).

- Обнаружение: есть два умения "мимо меня трудно пройти незамеченным": Слух и Обнаружение. Обнаружение, вероятно, более полезное. Если вы не любите монстров, удивляющих вашего персонажа, возьмите несколько рангов в Обнаружении, чтобы ваш персонаж мог увидеть как они подходят.

- Акробатика: это умение могло бы быть лучшим в игре. Если ваш персонаж имеет много рангов в Акробатике, он или она могут спокойно передвигаться в гуще боя, перекачываясь и перепрыгивая через врагов, которые в противном случае получили бы много свободных атак против вашего персонажа. Жулики, которые любят наносить скрытые атаки их врагам, находят, что Акробатика очень полезна для фланкирования врагов и создания ситуация для нанесения скрытых атак. Это также прекрасная техника для того, чтобы уйти от неприятностей.

Быстрый Выбор: Использование Пакетов Умений

Таблица умений в Руководстве Игрока пугает. Чтобы помочь вам отделить полезные умения от отвлекающих, мы создали набор пакетов умений для каждого класса.

Чтобы использовать эти пакеты, вы должны определить, сколько очков умений за уровень получает ваш персонаж; сверьтесь с секцией "Выбор Умений Вашего

Персонажа”, ранее в этой главе. Таблицы с 15-3 по 15-6 подводят итог пакетам умений. Столбец Покупка Умений на 1-ом уровне показывает, на что вы используете очки умений на 1-ом уровне вашего персонажа. Столбец Улучшение Умения предлагает небольшой совет относительно того, как потратить полученные при переходе на очередной уровень очки умений персонажа.

Пакет Умения Воина

Воин - один из тех персонажей, кто не слишком заботится об умениях. Ваш персонаж живет или умирает с боевыми способностями, а не проверками умений. Однако, ваш персонаж всё же получает небольшое количество очков умений, и нет никакой причины не потратить их разумно. Таблица 15-3 дает вам некоторые примеры полезных умений для воина.

Таблица 15-3 Пакет Умений Воина

Модифицированное уровень количество очков умений за уровень	Покупка умений на 1-ом уровне	Усовершенствование умений за
1	Лазить 1, Верховая Езда 1, Обнаружение 1*	Лазить 1, Верховая Езда 1 или
Обнаружение 1/2*		
2	Лазить 2, Верховая Езда 2, Обнаружение 2*	Обнаружение 1/2* и Лазить 1, или
Верховая Езда 1		
3	Лазить 2, Прыжки 4, Верховая Езда 2,	Лазить 1, Верховая Езда 1 и
Обнаружение 1/2*	Обнаружение 2*	
4	Балансирование 2 *, Лазить 2, Прыжки 4	Лазить 1, Прыжки 1, Верховая
Езда 1 и		
	Верховая Езда 2, Обнаружение 2*	Обнаружение 1/2*
5	Балансирование 2 *, Лазить 4,	Балансирование 1/2 *, Лазить 1,
Прыжки 1,		
	Прыжки 4, Верховая Езда 4, Обнаружение 2*	Верховая Езда 1 и Обнаружение
1/2*		

* Перекрёстные умения стоят 2 очка умений за ранг.

Умение Верховой Езды важно, только если вы думаете, что вы могли бы, в конечном счёте, заинтересоваться исследованием верхового боя. Если ваша игра строго ограничена подземельями, или если вы предпочитаете просто спрыгивать с лошади при первом признаке опасности, вам не надо будет покупать ранги в Верховой Езде. Пробуйте вместо этого купить больше рангов в Лазанье или Прыжках (или, если у вас уже отложены очки умений на Лазить и Прыжки, выберите умение типа Запугивания).

Обнаружение полезно для того, чтобы избежать неприятных неожиданностей, типа засад монстров. Даже при том, что это перекрёстное умение для воина, и вы заплатите 2 очка умения за ранг, вы должны предпринять это усилие, чтобы улучшить умение Обнаружения вашего персонажа. Это одно из немногих умений, которое может фактически отделять вас от смерти.

К разговору о жизни и смерти, Балансирование и Плавание - неплохие умения, чтобы вкладывать в них очки умений. Воин не часто проходит проверки Балансирования или Плавания, но проверки этих умений имеют тенденцию появляться в бескомпромиссных ситуациях. Другими словами, последствия неудачи критической проверки Балансирования (чтобы пересечь колеблющийся верёвочный мост над пропастью, например) могли бы быть смертельны. Если ваш персонаж имеет немного запасных очков умений, то их стоит вложить в эти умения.

Пакет Умений Жулика

Как жулик, ваш персонаж - мастер умений. Они абсолютно необходимы для вашего успеха в игре за жулика. Вы должны потратить некоторое время и остановиться на главе Умений в Руководстве Игрока, потому что от ваших дружественных отношений с умениями вашего персонажа непосредственно зависит то, как хорошо вы отыграете этого персонажа. Вы ожидаете от кого-то, кто играет за колдуна, что он будет знать о заклинаниях своего персонажа? Если вы играете за жулика, вы должны быть сведущими в умениях вашего персонажа. Таблица 15-4 показывает набор полезных умений для жулика.

Таблица 15-4 Пакет Умений Жулика

Модифицированное уровень количество очков умений за уровень	Покупка умений на 1-ом уровне	Усовершенствование умений за
--	-------------------------------	------------------------------

7	Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Акробатика 4	Все умения +1 ранг за уровень
8	Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Обнаружение 4, Акробатика 4	Все умения +1 ранг за уровень
9	Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Слух 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Обнаружение 4, Акробатика 4	Все умения +1 ранг за уровень
10	Балансирование 4, Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Слух 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Обнаружение 4, Акробатика 4	Все умения +1 ранг за уровень
11	Балансирование 4, Блеф 4, Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Слух 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Обнаружение 4, Кувырок 4	Все умения +1 ранг за уровень
12	Балансирование 4, Блеф 4, Лазить 4, Обезвредить ловушку 4, Спрятаться 4, Слух 4, Двигаться тихо 4, Взлом 4, Поиск 4, Ловкость рук 4, Обнаружение 4, Акробатика 4	Все умения +1 ранг за уровень

Жулики могут делать три вещи, которые никакой другой класс делать не может: обнаруживать ловушки, обезвреживать ловушки и открывать запертые двери. Следовательно, наша рекомендация, максимизировать ранги в умениях Поиск, Обезвредить Ловушку и Взлом. Если ваш жулик не охватывает эти важные для партии функции, больше никто этого не сделает. Большинство других задач может быть выполнено другими персонажами посредством заклинаний или правильной тактики, но эти умения очень трудно заменить. Потратьте очки умений и станьте хорошим специалистом в этих умениях.

После этих трёх ключевых умений, вы имеете большую свободу выбора. Спрятаться и Двигаться Тихо - важные умения для вашего персонажа, потому что жулик, как ожидается, будет прокрадываться в определённое место, не будучи замеченным или услышанным. Обнаружение и Акробатика важны для того, чтобы контролировать поединки и тактическое передвижение в течение битвы. Для остальных умений вашего персонажа, вы должны вначале решить, хотите ли играть за «говоруна» жулика или за «ниндзю»:

- «Говоруны» жулики тратят очки умений на умения типа Сбор Информации, Запугивание, Чувства мотива, Дипломатии или, даже, Использование Магических Устройств. Это очень полезные во многих вне-подземельных столкновениях и расследованиях умения, но не сильно беспокойтесь об этом, если показатель Обаяния вашего персонажа 10 или ниже. Если вы имеете малохаризматичного персонажа, не тратьте очки умений на эти умения.

- Ниндзя - это жулики, которые полностью разочаровываются в умениях взаимодействия и вместо этого выбирают умения проникновения типа Лазить, Балансирование, Прыжки и Плавание. Если вы не любите говорить с плохими парнями, или если Обаяние вашего персонажа плохое, потратьте очки умений на умения передвижения.

Пакет Умений Колдуна

Умения? Вот ещё! Колдуны имеют магию. Умения для колдуна стоят на последнем месте, за исключением Концентрации. Вам надо улучшать Концентрацию вашего персонажа на столько, на сколько можете. Таблица 15-5 обеспечивает выбор полезных умений для колдуна.

Таблица 15-5 Пакет Умений Колдуна

Модифицированное уровень количество очков умений за уровень	Покупка умений на 1-ом уровне	Усовершенствование умений за
--	-------------------------------	------------------------------

1	Концентрация 4	Концентрация 1; или Обнаружение 1/2*
2	Концентрация 4, Обнаружение 2*	Концентрация 1 и Колдовство 1; или Обнаружение 1*
3	Концентрация 4, Колдовство 4, Обнаружение 2*	Концентрация 1, Знание (Тайное)1, и Обнаружение 1/2*
4	Блеф 4, Концентрация 4, Знание (Тайное) 4, Колдовство 4, Обнаружение 2*	Концентрация 1, Знание (Тайное)1, Колдовство 1 и Обнаружение 1/2*
5	Блеф 4, Концентрация 4, Знание (Тайное) 4, Колдовство 4, Обнаружение 2*	Блеф 1, Концентрация 1, Знание (Тайное) 1, Колдовство 1 и Обнаружение 1/2*

* Перекрёстные умения стоят 2 очка умений за ранг.

Кроме Концентрации, которая является приоритетным умением, ваш персонаж действительно не нуждается ни в каких умениях. Тратьте очки умений так, как хотите.

Обнаружение полезно для того, чтобы не быть удивленным в начале боя, поэтому, если вы не знаете, что еще сделать с очками умений, умение Обнаружение вам не помешает. Блеф - авантюристическое умение для колдуна, потому что ваш персонаж имеет большой показатель Обаяния (в конце концов, он или она - колдун), вы могли бы добавить несколько рангов в Блеф, и искать возможности повышать Обаяние вашего персонажа.

Знание (тайны) и Основы Магии вполне логичные умения для колдуна, потому что он или она - тайный заклинатель. Если ваш персонаж ничего не знает об этих умениях, никакой другой персонаж не сможет это компенсировать. Но вы не должны покупать эти умения, если у вас нет свободных очков умений.

Вы можете захотеть вложить очки умений в Дипломатию и Сбор Информации, если у вас есть лишние очки умений. Даже при том, что это не классовые умения для вашего персонажа, нет ничего необычного в том, что колдун служит парламентаром партии (снова из-за высокого показателя Обаяния). Если ваш персонаж тот, кто будет для партии убеждать вождя морозных гигантов позволить им пройти, вместо того, чтобы приготовить их на обед, вы можете захотеть дополнить эту проверку умения небольшим обучением в красноречии.

Пакет Умений Клирика

Подобно колдуну, клирик не очень полагается на умения. Клирик предпочитает использовать заклинания и сражаться, чтобы решить проблему, а умения только завершают образ вашего персонажа. Не бойтесь потратить немного очков умений на вещи, которые только подстегнут ваше воображение, потому что ваш клирик не должен быть способным на многие умения. Таблица 15-6 описывает умения, наиболее полезные для клирика.

Таблица 15-6 Пакет Умений Клирика

Модифицированное уровень количество очков умений за уровень	Покупка умений на 1-ом уровне	Усовершенствование умений за
1	Концентрация 4	Концентрация 1 или Знание (религия) 1
2	Концентрация 4, Знание (религия) 4	Концентрация 1 и Знания (религия) 1
3	Концентрация 4, Знание (религия) 4	Концентрация 1, Знание (религия) 1 и
4	Обнаружение 2* Концентрация 4, Дипломатия 4, Знание (религия) 4, Обнаружение 2*	Обнаружение 1/2* Концентрация 1, Дипломатия 1, Знания (религия) 1, Обнаружение 1/2*
5	Концентрация 4, Дипломатия 4, Знание (религия) 4, Колдовство 4, Обнаружение 2*	Концентрация 1, Дипломатия 1, Знания (религия) 1, Колдовство 1, Обнаружение 1/2*

* Перекрёстные умения стоят 2 очка умений за ранг.

Поскольку ваш персонаж - заклинатель, Концентрация - ключевое умение, возможно даже больше, чем для колдуна, потому что клирик, как ожидается, будет время от времени находиться в центре боевых действий. Ваше второе умение - Знание (религия), по крайней мере, пока ваш персонаж не достигнет 5 рангов умения в этом

умении. Эти 5 рангов нужны, чтобы получить объединённый бонус +2 к проверкам обращения нежити. Не часто случается, что умение может обеспечить конкретную выгоду в боевом действии, подобно обращению нежити.

Вы можете взять несколько рангов в умении Лечение, потому что каждый знает, что клирики – мастера целители в игре, но вы не должны делать этого, если вы ещё не потратили очки умений, на действительно нужные умения. В большинстве случаев, ваш персонаж может читать заклинания лечения лёгких и мелких ран, чтобы автоматически стабилизировать умирающих персонажей, и это как раз та задача, для которой умение Лечение является наиболее полезным.

Как с любым другим персонажем, вы можете купить ранг или два в Обнаружении. Поскольку ваш персонаж - клирик, он или она, вероятно, имеют высокий показатель Мудрости, и это означает, что он или она будут хороши в проверке Обнаружения, даже если вы не помещали никаких рангов в Обнаружение.

И, наконец, вы можете купить несколько рангов в Балансировании, Прыжках, Плавании или Акробатике. Большинство клириков носят тяжелые доспехи и не имеют большого показателя Ловкости, что означает, что довольно лёгкие проверки Балансирования будут трудны для них. Последствия неудавшейся проверки Балансирования или Плавания могут быть катастрофическими, так что вы можете вложить несколько очков в эти умения.

Глава 16

Выбор Доспехов, Оружия и Снаряжения

В этой главе

- Выбор оптимального оружия
- Выбор лучшего доспеха
- Выбор приключенческого снаряжения
- Улучшение оружия и доспеха вашего персонажа

Вы выбрали расу вашего персонажа, класс, навыки и умения. Вы знаете, кто ваш персонаж и что он или она могут сделать. Но есть еще один компонент, ваш персонаж нуждается в экипировке. Только то, что персонаж знает, как обращаться с ужасным цепом, не подразумевает, что он или она будут иметь только этот цеп. Никакие тренировки в мире не пойдут впрок, если вы не потратите несколько минут, чтобы экипировать персонажа для приключения.

В этой главе, мы расскажем вам, что вы должны иметь в виду при выборе оснащения вашего персонажа, и покажем вам, оптимальные оружие и доспехи, которые вы могли сделать хорошим стартовыми выбором.



Глава 7 в Руководстве Игрока расскажет вам обо всём, что вы, возможно, хотели бы узнать о выборе обычного снаряжения для приключений, от оружия и доспехов до полезных вещей типа верёвки, крюков, фонарей и мешочков с компонентами заклинаний. Магические вещи описаны в Руководстве Мастера, Глава 7.

Покупки

Вы имеете два основных варианта для того, чтобы экипировать вашего персонажа: Выбрать стартовый набор или купить всё самому. Взять стартовый набор - список заранее выбранного снаряжения и оружия - быстрый и легкий способ. Если вы хотите попробовать эту опцию, обратитесь к Руководству Игрока. Каждое описание класса персонажа в Главе 3 Руководства Игрока заканчивается стартовым набором.

С другой стороны, если вы хотите купить всё сами, вы должны просмотреть различные таблицы в Главе 7 Руководства Игрока, решив, что вам нужно. Вы начинаете с определенной суммой денег, основанной на классе вашего персонажа (см. Таблицу 7-1 на странице 111 Руководства Игрока), равной 150 золотым монетам (зм) для воина, 125 зм для клирика или жулика и 75 зм для колдуна. Эта сумма усреднённая. Если честно, то самостоятельный выбор снаряжения может быть немного утомителен, и многие из незначительных деталей, типа еды и спальных мешков - вещи, которые никогда не будут иметь особого значения во многих нормальных П&Д играх.

По возможности, удостоверьтесь, что вы купили следующее снаряжение:

- Оружие ближнего боя (например, меч, булава или кинжал)
- Оружие дальнего боя (лук или арбалет)
- Лучший доспех, соответствующий классу персонажа
- Щит (если вы играете за клирика или воина)
- Определенные классом вещи (святой символ, мешочек с компонентами заклинаний или воровской инструмент)
- Источник света типа факелов, фонаря и масла, или световых палочек
- Рюкзак с верёвкой, едой, водой и чем-нибудь ещё, что может вам понадобиться.

Стартовые наборы обеспечивают пригодный к эксплуатации набор снаряжения для каждого класса, но вы можете пересмотреть этот набор. Например, стартовый набор воина включает кольчугу и великий меч. Великий меч прекрасное оружие, но оно двуручное, что означает, что ваш воин отказывается от возможности использовать щит. Вы можете предпочесть наносить немного меньше повреждений и иметь немного больше защиты. Поэтому продайте великий меч, если хотите. Если вы сверитесь с Таблицей 7-5: Оружие в Руководстве Игрока, вы увидите, что Великий меч стоит 50

зм. Вы можете обменять его на длинный меч, который стоит 15 зм, затем обратитесь к Таблицу 7-6: Доспехи и купите тяжёлый стальной щит за 20 зм. Возьмите все остальное из набора, и у вас останется свободными ещё 15 зм.

Деньги в П&Д

Основная валюта в П&Д - золотая монета - зм. Когда Вы видите, что вещь стоит 15 зм, это значит что она стоит 15 золотых монет. Более дешёвая монета - серебряная (см); одна золотая монета стоит десять серебряных. Ещё более мелкая единица - медная монета (одна серебряная монета стоит десять медных), но об этом вы можете сильно не беспокоиться. Не так много игроков отслеживают то, сколько медных монет находится у них в карманах. Попробуйте следующую схему:

золотые монеты это - доллары, серебряные монеты - это десятицентовые монеты, а медные монеты это - центы. Так, если вы имеете 4 зм, 6 см и 15 мм, это равнозначно 4.75 \$.

Выбор Правильного Оружия

Для большинства персонажей, выбор правильного оружия - важная часть построения боевой стратегии и создания незабываемого персонажа.

Оружие имеет три важных характеристики:

- Владение: эта характеристика описывает, как используется это оружие. Оружие сгруппировано в простые, военные или экзотические категории.

Простое оружие - оружие, которое персонажи почти любого класса могут использовать без штрафа, военное оружие требует некоторой тренировки (например, быть воином), а экзотическое оружие - оружие, которое никакой персонаж не сможет использовать, если у него нет навыка Владение Экзотическим Оружием. (Исключение - то, что некоторые классы и расы имеют способность использовать определенное экзотическое оружие как особенность расы или класса; например, как классовая способность жулика владеть ручными арбалетами.)

- Тип: тип описывает основную роль оружия и использование. Оружие разделено на оружие ближнего и дальнего боя; оружие ближнего боя разделено на лёгкое, одноручное и двуручное оружие. Персонаж может использовать лёгкое оружие или одноручное оружие в одной руке и щит в другой, но ваш персонаж не сможет одновременно использовать щит и двуручное оружие.

- Урон: Это - часть веселья. Урон оружия зависит от двух компонентов: основной урон оружия, который является числом в пределах от 1d3 до 2d6, и его критический диапазон и множитель. Вы всегда будете мечтать об оружии с высоким основным уроном, широким критическим диапазоном и высоким критическим множителем. Широкий критический диапазон типа 18-20 или 19-20 подразумевает, что вы будете выбрасывать критические удары чаще. Высокий критический множитель, типа x3 или x4, означает, что, когда вы выбрасываете критический удар, наносимый вами урон утраивается или учетверяется.

Вообще, экзотическое оружие лучше, чем военное, которое лучше, чем простое. А двуручное оружие наносит намного больше урона, чем одноручное. Таблица 16-1 суммирует лучшие выборы оружия, в зависимости от класса вашего персонажа, одноручное оружие у вас или двуручное, и желаете ли вы приобрести навык владения оружием или нет.

Таблица 16-1 Оптимальный Выбор Оружия Рукопашного Боя

Класс	Одноручное Оружие	Двуручное Оружие
Воин	длинный меч (навык не требуется), шипованная цепь (треб. полуторный меч (треб. навык Владение Экзотическим Оружием) или дварфийская секира (треб. навык Владение Экзотическим Оружием, если персонаж не дварф)	Великий меч (навык не требуется) или навык Владение Экзотическим Оружием)
Жулик	рапира (навык не требуется) или длинный меч (треб. навык Владение Военным Оружием, если персонаж не эльф)	Великий меч (треб. навык Владение Военным Оружием)

Колдун тяжелая булава (навык не требуется) или великий меч (треб. навык длинный меч (треб. навык Владение Военным Оружием, если персонаж не эльф)	Копье (навык не требуется) или Владение Военным Оружием
Клирик тяжелая булава (навык не требуется) или великий меч (треб. навык длинный меч (треб. навык Владение Военным Оружием, если персонаж не эльф или не взят Домен Война)	Копье (навык не требуется) или Владение Военным Оружием, если не



Дварфы наслаждаются небольшим количеством специальных преимуществ в выборе оружия. Для дварфов, дварфийская боевая секира и дварфийский ургрош (оружие подобное копьё) рассматривают как военное оружие, а не экзотическое. Это означает, что дварф-воин может выбрать дварфийскую боевую секиру - оружие столь же хорошее, что и полуторный меч, не тратя навык на выбор Владения Экзотическим Оружием. Точно так же и дварф-клирик, жулик или колдун, который берёт навык Владение Военным Оружием, могли бы выбрать дварфийскую боевую секиру вместо длинного меча.



Эльфы также имеют удачный выбор оружия. Все эльфы, независимо от класса опытни с длинным мечом, рапирой, длинным луком и коротким луком. Если вы играете за эльфа-воина, это никак не отразится. Но если вы играете за жулика, колдуна или клирика, вы определённо должны выбрать длинный меч и длинный лук в качестве оружия вашего персонажа. Даже не придётся тратить навык.

Экипировка Высокоуровневого Персонажа

Если вы создаете высокоуровневого персонажа, для присоединения к существующей игре, вы обнаружите, что типичное снаряжение персонажа 1-ого уровня - прошлый век. Персонажи высокого уровня имеют снаряжение стоимостью тысячи золотых монет, включая магическое оружие, доспехи, снадобья и другое чудесное имущество.

Чтобы экипировать высокоуровневого персонаж, вы должны обговорить с вашим МП, сколько денег может потратить ваш персонаж. Затем попросите МП выбрать с помощью кубика подходящие магические предметы для вашего персонажа. Помните, если ваш персонаж не имеет магического оружия или магического доспеха, вы должны выбрать не-магическое снаряжение (?). Удостоверьтесь, что вы просмотрели упомянутые в секции "Покупки" списки и экипируйте вашего персонажа магическими или не-магическими версиями вещей из этих списков.

Оружие воина

Воин в значительной степени зависит от оружия. Воины владеют почти любым оружием, а класс воина имеет запасные навыки, которые можно потратить на владение каким либо экзотическим оружием.

Если вы не тратите навык на Владение Экзотическим Оружием, лучший выбор - длинный меч (если вы хотите, чтобы ваш персонаж сражался одной рукой, а в другой держал щит или второе оружия) или великий меч (если вы хотите, чтобы ваш персонаж нанёс больше урона за счет небольшого снижения защиты). Боевая секира и боевой молот - хорошая замена для длинного меча, если они вам больше нравятся. Великий топор или двуручная сабля (большой двуручный скимитар или фальшион - есть разные названия и переводы) - разумная замена для великого меча.

Если вы желаете потратить навык на мастерство в оружии, купите навык Владения Экзотическим Оружием для полуторного меча или шипованного цепа. Полуторный меч фактически даёт + 1 к урону, по сравнению с длинным мечом. Шипованный цеп наносит меньше урона, чем великий меч, но зато увеличивается ваша досягаемость - способность ударить противника, который не стоит рядом с вами. Это огромное тактическое преимущество. Шипованный цеп также может использоваться для множества хитрых маневров типа подсечки.

Для оружия дальнего боя купите составной длинный лук, и получите соответствующий бонус за Силу вашего персонажа. Никакое другое стрелковое оружие в игре не имеет такого огневого потенциала, как составной длинный лук.

Варвары, паладины и следопыты имеют доступ к такому же оружию, что и воин, и для них применимы те же самые решения.

Оружие жулика

Выбор оружия для жулика несколько ограничен, по сравнению с выбором воина, но это хорошо. Жулики имеют приличное оружие, и, честно говоря, независимо от того, что за оружие жулики используют в сражении, главное – это их способность наносить скрытую атаку. Когда ваш персонаж наносит 20 очков повреждения скрытой атакой, различие между оружием, которое наносит в среднем 3-4 очка урона не такое уж и большое.

Если вы не хотите тратить навык на выборы оружия для вашего жулика, ходите с рапирой. Если вы играете за жулика ближнего боя, вам надо будет сделать так, чтобы ваш персонаж сражался рапирой и кинжалом довольно быстро, так что не обременяйте его или её оружием типа копья во второй руке.

Если вы желаете выбрать навык Владение Военным Оружием, выучитесь использовать длинный меч. Это самое эффективное одноручное оружие. Если ваш жулик – эльф, он или она могут использовать длинный меч с самого начала; все эльфы, независимо от класса, знают, как использовать длинный меч. Для оружия дальнего боя выберете лёгкий арбалет или короткий лук. На более высоких уровнях, короткий лук даст вашему персонажу более эффективную стрельбу, чем арбалет.

Оружие клирика

Оружие важно для клириков. Как клирик, ваш персонаж хочет чувствовать себя уверенно в сражении, но он или она начинают с владения только простым оружием. Булава, утренняя звезда или копье просто не наносят такого урона, что и того же размера меч или секира, так что вы немного ограничены в выборе оружия для вашего персонажа. Вы должны серьезно задуматься над использованием навыков.

Если вы не хотите тратить навык, выберите тяжелую булаву в качестве одноручного оружия или копье в качестве двуручного оружия. Вам наверняка захочется иметь щит и одноручное оружие. Если вы хотите купить навык Владение Военным Оружием, длинный меч – ваш лучший выбор.



Если вы хотите бесплатно повысить оружие, выберете домен Война как один из ваших клирических доменов (см. Главу 17 для большей информации о доменах и заклинаниях). Выбор домена Война предоставляет вашему клирику свободное владение оружием, одобренным его или её божеством (наряду со свободным навыком Фехтование Лёгким Оружием!).

Выберете лёгкий арбалет в качестве оружия дальнего боя, но не ожидайте получить много выгод от этого выбора. Большинство клириков плохо стреляют из арбалета.

Оружие колдуна

Колдуны ограничены довольно коротким списком слабого оружия. Но знаете что? Забудьте об этом, если играете за колдуна. Большинство действий колдуна будут крутиться вокруг чтения заклинаний, так что эффективное оружие ближнего боя для него не так уж важно.

Если вы действительно хотите, вы можете взять навык Владение Военным Оружием, чтобы достать лучшее оружие, но это пустая трата навыка. (Тем не менее, если вы играете за колдуна-эльфа, ваш персонаж опытен во владении длинным мечом, как расовое преимущество – так что ваш персонаж мог бы также иметь такой меч.)

Возьмите лёгкий арбалет в качестве оружия дальнего боя. Рано или поздно, колдуны могут помочь в сражении своими дальними атаками, когда они исчерпывают заклинания. Хотелось бы надеяться, что в этом случае ваш персонаж будет иметь магические жезлы, после того как он или она получат пару уровней.

Волшебники имеют такой же набор оружия что и колдуны.

Выбор Доспеха

Другое важное решение, которое вы должны сделать при экипировке вашего персонажа, это - какой доспех вы будете носить. В отличие от оружия, здесь всё проще - здесь нет никаких навыков, которые требуют, чтобы вы выбрали определенный тип доспеха. Есть два основных решения, которые вы принять, при выборе доспеха: первое - иметь щит или нет, и второе - скорость против защиты.

Щит или Нет?

Если вы играете за клирика или воина, вы должны решить, хотите ли вы, чтобы ваш персонаж носил щит или нет. Щиты - прекрасный способ улучшить КЗ на несколько очков но, неся щит, ваш персонаж снижает наносимый урон. Вместо того, чтобы нести щит, ваш персонаж мог бы использовать двуручное оружие или даже бороться с оружием в каждой руке. Многие из самых эффективных в сражении персонажей основаны на сражении двумя оружиями.

В действительности, здесь нет однозначного ответа. Как говориться, лучшая защита - это нападение; сделайте вашего персонажа так, чтобы он наносил урон, а не получал его, это означает, что он или она будут убивать врагов быстрее, что даёт им шанс получить меньше урона. С другой стороны, вы обнаружите, что даже 1 или 2 дополнительных очка к КЗ, часто становятся непреодолимыми для врага. Это - действительно только ваш выбор.

Скорость Против Защиты

Тяжелый доспех замедляет вашего персонажа, но лучше защищает от нападений. Когда вы выбираете доспех, вы должны решить, действительно ли вас волнует вес доспеха.

Еще раз, это - в значительной степени вопрос личного выбора. Однако, есть важный фактор, который вы должны принимать в расчёт: тяжелый доспех ограничивает защитную ценность высокого показателя Ловкости. Это отражено в величине Мах. Лов. Доспеха. Если ваш персонаж имеет высокую Ловкость, вы должны дважды подумать прежде, чем вы выберете доспех, который замедляет вашего персонажа и препятствует ему или ей получить полное преимущество от высокого показателя Ловкости. Точно так же, если ваш персонаж имеет плохой показатель Ловкости, вы можете также выбрать самый тяжелый доспех, потому что ваша Ловкость не будет помогать вашему КЗ.

Таблица 16-2 даёт краткий обзор лучшего выбора доспеха в зависимости от класса персонажа. Строки для начинающих персонажей предполагают, что у вас есть только 50 зм, которые можно потратить на доспех. После того, как ваш персонаж провёл одно-два успешных приключения, он или она могут позволить себе лучший доспех, так что вы должны улучшить свой выбор доспехов, перечисленных в строках для продвинутых персонажей.

Таблица 16-2 Оптимальный Выбор Доспеха

Класс	Быстрый Доспех	Медленный Доспех
Начинающий персонаж		
Воин	Подбитая кожаный доспех	Кольчуга
Жулик	Кожаный доспех	-
Колдун	Нет	-
Клирик	Подбитый кожаный доспех	Кольчуга
Продвинутые персонажи		
Воин	Кольчужная рубаха	Полные латы
Жулик	Кольчужная рубаха	-
Колдун	Нет	-
Клирик	Кольчужная рубаха	Полные латы

Выбор быстрых доспехов - это типы доспехов, которые не накладывают штраф на передвижение. Выбор медленных доспехов - это уменьшение скорости передвижения до 2/3 или 3/4 от нормальной скорости; если вы играете за людей, основная скорость вашего персонажа - 30 футов, но если персонаж носит тяжелый доспех, он или она могут пройти только 20 футов за ход. (Хоббиты и гномы снижают скорость с 20 футов до 15 футов.)

Ещё о Выборе Доспехов Для Каждого

Игроки, которые имеют персонажей других классов, имеют немного другой выбор доспехов. Вот - несколько руководящих принципов:

- Варвар: Выберите быстрый набор воина.
- Бард: как у жулика.
- Друид: друиды должны выбрать кожаный доспех или меховой доспех, в зависимости от того, хотите ли вы, чтобы ваш персонаж был быстрым или медленным (но лучше защищенным).
- Монах: не носит доспехов, это противоречит его специальным способностям.
- Паладин: как у воина.
- Следопыт: Выберите быстрый набор воина.
- Волшебник: как у колдуна.



Если вы играете за дварфа, вы можете не беспокоиться о различии между быстрыми и медленными типами доспеха. Дварфы игнорируют штраф к передвижению за ношение тяжелых доспехов, так если только вы не играете за дварфа с очень высоким показателем Ловкости, ваш персонаж мог бы также носить самый тяжелый доспех, который он или она могут позволить себе.

Все Остальное Ваш Персонаж Имеет

Ваш выбор доспеха и оружия важен, но это ещё не всё, что входит в снаряжение вашего персонажа. Исследование подземелий требует большого количества специализированного оборудования, и вы должны быть уверены, что ваш персонаж имеет всё, чтобы выжить во враждебной окружающей среде заполненного монстрами подземелья.

Не забывайте, что вас ждёт готовый пакет снаряжения в каждом описании класса персонажа в Главе 3 Руководства Игрока.

Даже если вы решаете сделать покупки для вашего персонажа самостоятельно по Главе 7 Руководства Игрока, вы можете посмотреть на рекомендованные наборы снаряжения для вашего персонажа как источник идей.

Присмотритесь! Вы можете не понять, что это, но ваш класс персонажа может требовать специализированного снаряжения для достижения своих целей. Есть три основных примера:

- Клирикам нужен святой символ (1 зм или 25 зм), чтобы читать большинство своих заклинаний.
- Жуликам нужен набор воровских инструментов (30 зм), чтобы не получать штрафы при Взломе Устройств и Открывании Замков.
- Колдунам нужен мешочек с компонентами заклинаний (5 зм), чтобы читать многие из их заклинаний.

Как минимум удостоверьтесь, что оснащение вашего персонажа включает отмеченные предметы, если вы играете члена этого класса. Не так много Мастеров проверяют это, но если это так, вы должны быть способны доказать, что да, ваш колдун имеет материальные компоненты для заклинания прыжка.

Полезное снаряжение

Эти вещи не помогут в бою вашему персонажу, но они очень полезны для успешного исследования подземелья. Каждый авантюрист должен иметь источник света, верёвку и полезный инструмент или два - типа крюка, лома, молотка и кирки, кремня и огнива, и так далее. Это снаряжение не обязательно должен иметь каждый в партии - один может нести, а пользоваться все.

Источник света особенно важен, потому что большинство рас не может видеть в полной темноте. Вы имеете четыре выбора: факел, фонарь, световая палочка или магия (заклинания света, дневного света или непрерывного пламени). Магия - хорошая экстренная мера, но если вы хотите, чтобы ваш персонаж подготовил много заклинаний света (а он может потратить заклинания на более полезные вещи), вы обнаружите, что они не длятся достаточно долго.

Из не-магических альтернатив, факелы тяжелы и не освещают достаточно большую область, но они дешевы. Фонари более дороги, но обеспечивают лучшее освещение и, обычно, горят дольше. Кроме того, вы можете поджечь вещи, пропитав их несколькими флягами фонарного масла. Доверьтесь нам. Мы видели как это

работает. Ваша лучшая не-магическая альтернатива - вероятно световые палочки. Световые палочки - алхимические устройства, которые обеспечивают яркий, длительный свет без потребности в масле. Они дороги (2 зм за штуку), но дают шесть часов освещения. Вы можете найти их на странице 128 Руководства Игрока.

О, и еще одна вещь: не забудьте верёвку. Каждый член партии должен нести по крайней мере 50 футов, а предпочтительно 100 футов или больше, верёвки. Слишком много подземелий имеют трудные вертикальные препятствия. С достаточным количеством веревки, только один персонаж в партии должен быть хорошим альпинистом - все другие могут следовать за ним, после того, как он или она установят веревку в нужном месте.

Запишите это и забудьте

Стояли когда-нибудь лагерем? Если так, то вы много знаете о снаряжении туриста. Любой уходящий от цивилизации на несколько дней, несёт что-то, на чём можно поспать, продовольствие, воду, инструменты и так далее.

Так, просто для пользы, вы должны записать несколько вещей в вашем листе персонажа типа «рюкзак, спальный мешок, рацион на 3 дня, 2 бурдюка, кремь и огниво.» (В целом, это стоит 6 зм, 1 см, и весит 18 фунтов.). Это всё, что потребуется. Подавляющее большинство Мастеров никогда не будет следить за этим, и вы никогда больше не вспомните об этих вещах ещё раз. Но вы должны будете при случае сказать, что ваш персонаж имеет это.

Вы можете записать целый склад таких вещей, но помните - ваш персонаж должен будет всё это нести. Посмотрите страницу 162 в Руководстве Игрока, и вы увидите предельный вес, который может унести вас персонаж. И опять, не многие Мастера налегают на это правило, но некоторые следят, так что не удивляйтесь, если вас поймают с 860 фунтами снаряжения с вашей жуликовской Силой 13.

Улучшение Оружия и Доспеха

Снаряжение вашего персонажа на 1-ом уровне не впечатляет. Ваш персонаж ещё не нашел великих сокровищ, которые позволят ему или ей купить действительно хороший доспех или мощное магическое оружие. Но в пределах уровня или двух, вы сможете модернизировать оружие и доспех вашего персонажа. В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ & ДРАКОНАХ, ваш персонаж не хранит сокровище; он или она тратят его, чтобы купить лучшее оружие и доспех так, чтобы он или она могли найти еще большие сокровища и купить еще лучшее оружие и доспех.

Лучший Доспех

Вы вероятно уже выбрали лучшее не-магическое оружие для вашего персонажа, но персонажи 1-ого уровня начинают с довольно плохого доспеха. Со 150 зм вы просто не сможете купить приличный доспех. Вначале вашей воинской или клириковской карьеры можете заменить его или её чешуйчатую кольчугу (50 зм) на окаймлённую кольчугу (250 зм). После этого, купите полные латы (1500 зм) или мифриловую кольчужную рубаху (1150 gr). (См. секцию, “ Магические оружие и доспехи” для большей информации о мифриле.)

Изделия Мастерской работы

Между нормальными и магическими оружием и доспехами, вы найдёте изделия мастерской работы - не-магическое оружие и доспех превосходного качества.

Оружие мастерской работы стоит на 300 зм больше, чем нормальное, но дает +1 к броскам атаки. Доспех мастерской работы стоит на 150 зм больше, чем нормальный доспех, но уменьшает штраф проверки доспеха на 1 очко. В зависимости от типа доспеха который носит ваш персонаж, это может быть существенным показателем; вы можете просто подождать и купить магический доспех для вашего персонажа, когда сможете.

Магические Оружие и Доспехи

Лучший способ улучшать броски атаки вашего персонажа и его КЗ состоит в том, чтобы снабдить его хорошим магическим оружием и доспехом. Магическое вооружение - дорогой материал, но вы поймёте, что оно вам просто необходимо, если

ваш персонаж собирается выжить в схватке с опасными монстрами игры. См. Главу 20 для большего количества деталей.

Магическое оружие несёт бонус к атаке и урону в пределах от +1 до +5 или больше. Так, когда вы слышите кого-то за столом, кто хвастается о его +3 мече, это значит, что он говорит о том, что его персонаж имеет меч, который дает бонус к броскам атаки и урона +3. Это - хороший меч. +1 оружие стоит на 2000 зм больше, чем мастерская версия того же самого оружия - +1 великий меч стоит 2350 зм (50 зм сам великий меч, 300 зм за мастерскую работу и 2000 зм за зачарование +1).

Магический доспех несёт бонус к КЗ в пределах от +1 до +5 или больше. Так кольчуги обычно обеспечивает бонус к КЗ 5, но +2 кольчуга дает бонус к КЗ 7. Магический доспех с бонусом зачарования +1 стоит на 1000 зм больше, чем мастерский доспех того же самого типа - +1 кольчуга стоит 1300 зм (150 зм сама кольчуга, 150 зм за мастерскую работу и 1000 зм за бонус).



С дополнение к магическому доспеху, ваш персонаж может сделать доспех из мифрила - превосходного сплава, который также крепок как сталь, но намного легче. Это не магический сплав, но очень удобный. Мифриловый доспех рассчитывается как доспех на одну категорию легче, чем обычно, и уменьшает штраф проверки по доспеху на 2. Так что мифриловая кольчужная рубаха обеспечивает бонус к КЗ +4, штраф проверки по доспеху 0. Много персонажей стремятся занять магическую мифриловую кольчужную рубаху, потому что это лучший лёгкий доспех, который может иметь ваш персонаж. Мифриловая кольчужная рубаха стоит 1150 зм, а +1 мифриловая рубаха стоит 2150 зм. См. страницу 284 Руководства Мастера.

Глава 17

Выбор Заклинаний

В этой главе

- Изучение заклинаний колдуна
- Выбор пути заклинаний для вашего колдуна
- Выбор клерикальных доменов
- Выбор клерикальных наборов заклинаний

Заклинания - жизненная основа персонажей, использующих магию. Точно так же как квалифицированный воин мог бы справиться со специфическим оружием или нанести поражение его или ее противникам комбинацией смертельных ударов, колдун или клирик быстро учатся использовать заклинания как его или её оружие. Воин вкладывает много времени и сил в выбор правильного оружия для его или её стиля боя. Аналогично, заклинатель должен выбрать заклинания с такой же осторожностью и предусмотрительностью.

В этой главе, мы расскажем вам о различных возможностях и ограничениях, с которыми вы столкнётесь при выборе заклинаний вашего персонажа. Мы также покажем вам некоторые основные пути заклинаний колдуна (наборы заклинаний, которые ваш колдун может приобрести по мере получения уровней) и некоторые типовые клирические наборы заклинаний (наборы заклинаний, которые ваш клирик может подготовить на день).

Если вы играете за воина или жулика, вы можете пропустить эту главу. Ваш персонаж не читает заклинания, так что вам не придётся принимать каких-либо решений по этому поводу.

Чтение Заклинаний Колдуном

Для колдуна заклинания составляют 90 процентов его силы. Колдун не может сражаться хорошо, наносить большой урон, а набор навыков и умений не впечатляет. Но ваш колдун может быть самым мощным персонажем в игре, потому что никакие другие персонажи не имеют способности колдуна нанести поражение суперсильному монстру или целой группе плохих парней одним единственным ударом.

Заклинания колдуна организованы по уровням заклинаний, в пределах от 0 до 9. По мере продвижения вашего персонажа по уровням, он или она получают доступ к более мощным заклинаниям, а также он может использовать их более часто. Например, колдун 1-ого уровня может читать пять заклинаний 0 уровня и три заклинания 1-ого уровня в день, но на 6-ом уровне колдун может читать шесть заклинаний 0 уровня, шесть 1-ого уровня, пять 2-ого уровня и три заклинания 3-ьего уровня в день. (Вы можете заметить, что уровень вашего персонажа, также называемый уровнем заклинателя, не зависит от максимального уровня заклинания; не забудьте отметить уровень персонажа и отдельно уровень заклинания. Это две разные вещи).



Вы найдёте прогрессию заклинания-в-день в Таблице 3-16, на странице 52 Руководства Игрока. На странице 54 Руководства Игрока, Таблица 3-17 покажет вам, сколько и какого уровня заклинаний знает ваш колдун, основываясь на уровне опыта. Наконец, не забудьте проверить Таблицу 1-1 на странице 8 Руководства Игрока, чтобы посмотреть, не даёт ли показатель Обаяния вашего персонажа дополнительные заклинания в день. Колдун с высоким Обаянием будет читать больше заклинаний в день, чем колдун с посредственным Обаянием.

Чтобы использовать заклинание в игре, вы просто говорите Мастеру, что ваш персонаж читает заклинание. В бою, вы должны дождаться хода вашего персонажа. Когда ваш колдун читает заклинание, он или она расходует слот заклинания соответствующего уровня. Так, если вы играете за колдуна 6-ого уровня и он дважды в бою читает удар молнии, вы расходуете два из трех заклинаний 3-ьего уровня вашего персонажа в течение дня – у вас остаётся одно заклинание удар молнии. Вы не можете снова заполнить слоты заклинаний, пока ваш персонаж отдохнёт в течение восьми часов. Обычно, это означает отступление партии из подземелья и

расположение на отдых на определённое время, за которое ваш персонаж перезаряжает свою магию на следующий день.

Изучение Заклинаний

Игра за колдуна имеет два преимущества перед игрой за волшебника: ваш колдун получает больше заклинаний в день, чем волшебник, и вы не должны выбирать заклинания заранее. Другими словами, ваш колдун может использовать слот заклинания 3-ьего уровня, чтобы читать любое заклинание 3-ьего уровня, которое он или она знают; вы не должны решать заранее, какое из заклинаний 3-ьего уровня будет доступным в течение дня для вашего персонажа.

Обратная сторона игры за колдуна - то, что полный репертуар заклинаний вашего персонажа будет намного более ограниченный, чем у волшебника. Волшебник 6-ого уровня может знать дюжину заклинаний 3-ьего уровня, а запомнить только два, которые как он считает, будут наиболее полезным в течение дня. Колдун 6-ого уровня, будет способен использовать три заклинания 3-ьего уровня в день, но он знает только одно заклинание 3-ьего уровня. Колдуны не имеют способности приспосабливать их набор заклинаний к специфическим ситуациям, с которыми они сталкиваются в отдельно взятый день.

Результат всего этого то, что вы должны выбрать заклинания вашего персонажа с особой осторожностью. На 1-ом уровне, ваш колдун знает только четыре заклинания 0-ого уровня и два заклинания 1-ого уровня. Каждый раз, когда ваш персонаж получает уровень, он или она получают некоторое количество новых заклинаний.



Вы можете найти полный список заклинаний колдуна (и волшебника) на странице 192-196 Руководства Игрока. Колдуны и волшебники используют один список заклинаний.

Выбор Заклинаний Для Вашего Колдуна

Каждый колдун выбирает свои собственные заклинания на каждом уровне. Хотите играть огненного колдуна? Возьмите много огненных заклинаний. Хотите играть за изменяющего-сознание чародея? Возьмите много заклинаний зачарования. Всё зависит от вас. Однако, ради иллюстрирования нескольких возможных путей которыми вы могли бы пойти, мы покажем три варианта выбора заклинаний колдуна - выборы заклинаний уровень-за-уровнем, которые могут служить руководством для того, чтобы выбрать заклинания вашего собственного колдуна.

Подобно лестницам умений обсуждённых в Главе 14, пути заклинаний требуют, чтобы вы определились, за какого заклинателя вы хотите играть. Есть множество хороших ответов на этот вопрос, но мы сосредотачиваемся на трёх:

- Взрыватель: колдун, репертуар заклинаний которого приспособлен к нанесению урона врагам. Взрыватель - самый простой для игры колдун. Выберите заклинания, которые просто наносят урон, а затем, как только вы установили хороший атакующий потенциал, выберете защитные и вспомогательные заклинания.

- Защитник: колдун, который изучает заклинания, чтобы защищать (или увеличивать силу) его или её товарищей по команде. Вы жертвуете наступательным потенциалом вашего персонажа ради хорошего увеличения способностей ваших друзей.

- Фокусник: колдун, который выбирает заклинания, которые обеспечивает многосторонность, творческий подход к решению проблем без боя, и общего замешательства и расстройства врага. Заклинания фокусника бескомпромиссны; или они выигрывают столкновение сразу, или они оказываются неэффективными.

Большинство колдунов имеют некоторую способность "отвлечься" в ходе борьбы. Например, каждый колдун должен иметь некоторое наносящее урон заклинание, так что каждый колдун может быть взрывателем в случае необходимости.

Для того, чтобы использовать пути заклинаний в Таблицах 17-1, 17-2 и 17-3, все, что вам надо запомнить - это то, что ваш колдун знает каждое заклинание, данное для его или ее уровня персонажа, плюс все заклинания с предыдущих уровней. Другими словами, список заклинаний кумулятивный (накапливающийся); если вы играете за колдуна 5-ого уровня, ваш персонаж знает каждое заклинание, перечисленное для колдуна с 1 по 5 уровни.

Колдун или волшебник?

Когда вы решаете попробовать один из наиболее трудных классов персонажей, вы обнаружите, что способность чтения заклинаний волшебников подобна колдуну. Но есть и отличия:

- Волшебники знают больше заклинаний; фактически, они не ограничены в количестве заклинаний, которые они знают. Однако, они могут подготовить (или запомнить) только несколько заклинаний каждого уровня в день.

- Волшебники должны заполнять слоты заклинаний специфическими заклинаниями в начале дня. Колдуны не могут повторно использовать одно и то же заклинание много раз, если только они загодя не планируют этого и не заполняют этим заклинанием несколько слотов под заклинания.

- Волшебники получают доступ к более мощным заклинаниям быстрее, чем колдун. Однако, колдуны могут использовать их заклинания более часто. Самые опытные игроки чувствуют, что волшебник - более сильный заклинатель, чем колдун. Без сомнения, волшебник более гибок и имеет больше вариантов развития.

Однако, для начинающегося игрока, волшебник - очень непростой выбор, особенно если вы начинаете играть в средне-уровневой игре. С другой стороны, даже относительный новичок с небольшими затруднениями может управлять колдуном среднего уровня. **И колдуны имеют превосходную способность подать заклинание атаки после заклинания атаки, если ситуация призывает к этому.** И наконец, эти два выбора сбалансированы; идите тем, кем вам нравится.

Взрыватель

Преимущество игры за взрывателя состоит в том, что все усилия вашего персонажа вносят непосредственный вклад в поражение монстра. Большинство заклинаний вашего персонажа (см. Таблицу 17-1), наносят урон, снижая очки жизней, точно так же как меч воина или скрытая атака жулика. Все в партии нацелены на одно - уменьшить ОЖ монстра до нуля как можно быстрее. Неудобство взрывателя в том, что есть намного лучшие способы нанести поражение некоторым монстрам чем, снижать его ОЖ, а ваш колдун не собирается делать что-либо другое.

Таблица 17-1 Путь Заклинаний Колдуна-Взрывателя

Уровень персонажа	Известные Заклинания Колдуна
1-ый	0-ой - изумление, обнаружить магию, разрушение нежити, чтение магии; 1-ый - броня мага, волшебная стрела
2-ой	0-ой - касание усталости
3-ий	1-ый -пылающие руки
4-ый	0-ой - свет; 2-ой - палящий луч
5-ый	1-ый - жир; 2-ой - невидимость
6-ой	0-ой - рука мага; 3-ий - огненный шар
7-ой	1-ый - луч слабости; 2-ой - паутина; 3-ий - полет
8-ой	0-ой - сообщение; 4-ый - чёрные щупальца Эварда
9-ый	2-ой - видеть невидимое; 3-ий - смещение; 4-ый - стена льда
10-ый	0-ой - танцующие огни; 5-ый - конус холода

Самый первый ваш выбор - волшебная стрела. Ваш колдун будет бросать волшебную стрелу всегда. На 4-ом уровне, ваш персонаж может изучить заклинания 2-ого уровня, а лучшее разрушительное заклинание на 2-ом уровне - палящий луч (scorching ray). Однако, вы можете выбрать что-нибудь другое, потому что палящий луча не намного лучше волшебной стрелы, пока ваш персонаж не достигнет 7-ого уровня.

На 6-ом уровне, сила вашего колдуна чрезвычайно возрастает, потому что он получает доступ к его или её первому заклинанию 3-ьего уровня. Огненный шар (fireball) просто уничтожает многих врагов низкого уровня, которые имеют обыкновение доставлять неприятности вашему персонажу. Ваш колдун огненным шаром зачищает целые комнаты полные орков. Это одно из самых существенных заклинаний, так что используйте его по максимуму.

Вы, обнаружите, что среди заклинаний 4-ого уровня мало атакующих заклинаний. Вы можете выбрать какое-либо из заклинаний изменения, улучшенную невидимость или каменную кожу вместо черных щупалец Эварда; это - дело вкуса. Стена льда достаточно полезное заклинание, которое может помочь вашему

персонажу контролировать поле боя и отгораживать противников так, чтобы ваш персонаж или другие члены партии разобрались с ними позже.

В начале карьеры колдуна вы должны выбрать навык Концентрация на Заклинании (созидание). Если вы хотите, чтобы заклинание огненный шар вашего колдуна был максимально эффективен.

Защитник

Защитный путь (см. Таблицу 17-2) редко используется большинством колдунов. Клирики имеют множество хороших защитных заклинаний, и в большинстве партий ваш персонаж может благополучно оставить эту работу клирику. Но если вы играете за второго колдуна в партии, или ваша партия не имеет клирика, вы поймёте, что заклинания вашего колдуна могут иногда помочь его или её друзьям нанести даже больше урона, чем ваш персонаж, возможно, нанёс бы заклинанием удар молнии или огненным шаром.

Таблица 17-2 Путь Заклинаний Колдуна-Защитника

Уровень персонажа	Известные Заклинания Колдуна
1-ый	0-ой - свет, обнаружить магию, чтение магии, сопротивление 1-ый - броня мага, волшебная стрела
2-ой	0-ой - изумление
3-ий	1-ый -увеличение существа
4-ый	0-ой - касание усталости; 2-ой - невидимость
5-ый	1-ый - защита от зла; 2-ой - бычья сила
6-ой	0-ой - рука мага; 3-ий - удар молнии
7-ой	1-ый - луч слабости; 2-ой - ложная жизнь; 3-ий - ускорение
8-ой	0-ой - сообщение; 4-ый - улучшенная невидимость
9-ый	2-ой - палящий луч; 3-ий - полёт; 4-ый - каменная кожа
10-ый	0-ой - танцующие огни; 5-ый - телепортация

Защитник начинает с выбора заклинания, подобно колдуну взрывателю, потому что каждый колдун полагается на волшебную стрелу. На друзей вашего персонажа может быть наложен доспех мага (mage armor), так жулик (или возможно монах, друид или рейнджер) оценит дополнительную даровую защиту, предлагаемую этим заклинанием.

На 4-ом уровне, ваш колдун получает способность читать заклинание невидимость (invisibility). Это обеспечивает жулика огромным преимуществом, потому что теперь он может проводить скрытую атаку почти по желанию. Есть несколько других хороших заклинаний на 2-ом уровне, рассмотрите бычью силу, медвежья выносливость, кошачья грация и марево (bull's strength, bear's endurance, cat's grace, and blur). Это неплохой выбор, но убедитесь, что клирик вашей партии не использует часто бычью силу или медвежью выносливость. Нет никакого смысла в трате одного из драгоценных выборов заклинаний вашего персонажа на заклинание, к которому имеет лёгкий доступ клирик вашей партии.

Когда ваш колдун достигает 6-ого уровня, вы встаёте перед трудным выбором: взять ускорение (haste) или увеличить атаку вашего персонажа заклинанием типа огненный шар или удар молнии? В Таблице 17-2, мы рекомендуем сначала увеличить атаку вашего персонажа, потому что этим пренебрегали изначально - но ускорение - также очень хороший выбор.

На 8-ом уровне, ваш колдун добирается до его или её первого заклинания 4-ого уровня. Ваши лучший выбор - заклинание изменения (любое), каменная кожа или улучшенная невидимость. Каменная кожа защищает друзей, но жулики любят улучшенную невидимость - и убеждают колдуна, что он или она будут читать заклинания и оставаться невидимыми. Лучше сначала выбрать улучшенную невидимость.

Поскольку ваш колдуна часто будет читать заклинания с ограниченным временем действия, вы могли бы взять навык Продлить Заклинание.

Фокусник

Путь заклинаний фокусника (см. Таблицу 17-3) - делает самого сильного колдуна. Эти заклинания разрушительны по своей природе. Но есть обратная сторона: когда колдун взрыватель поражает противника ударом молнии, он гарантировано наносит некоторый урон. А если колдун фокусник пробует сделать тоже самое с тем же самым противником, и враг преуспевает в спасброске, то ничто не случается. В

действительности, фокусник пробует преуспеть в столкновении самостоятельно. Он не сотрудничает с воином и жуликом, чтобы снижать ОЖ цели; он конкурирует с ними.

Таблица 17-3 Путь Заклинаний Колдуна-Фокусника

Уровень персонажа	Известные Заклинания Колдуна
1-ый	0-ой - изумление, обнаружить магию, призрачный звук, чтение магии; 1-ый - броня мага, волшебная стрела
2-ой	0-ой - рука мага
3-ий	1-ый - очаровать существо
4-ый	0-ой - танцующие огни; 2-ой - невидимость
5-ый	1-ый - жир; 2-ой - малый образ
6-ой	0-ой - сообщение; 3-ий - призвать монстра III
7-ой	1-ый - луч слабости; 2-ой - паутина; 3-ий - внушение
8-ой	0-ой - открыть/закрыть; 4-ый - изменение
9-ый	2-ой - тук-тук; 3-ий - удар молнии; 4-ый - улучшенная невидимость
10-ый	0-ой - касание усталости; 5-ый - удержать монстра

Как и с другими путями заклинаний, сначала лучше выучить волшебную стрелу. Сон - потенциально лучшее заклинание 1-ого уровня в игре, потому что предлагает вашему колдуну шанс пройти целое столкновение 1-ого уровня одним лёгким заклинанием.

Среди заклинаний 2-ого уровня нет хороших наступательных заклинаний, поэтому сконцентрируйтесь на задержке, ошеломлении и препятствии врагу. Невидимость предлагает огромную возможность для всяких пакостей, да и жулика любит это заклинание.

Когда ваш колдун сможет читать заклинания 3-ьего уровня, у вас появится огромный выбор. Нам нравится призвать монстра III и внушение (summon monster III and suggestion).

Заклинания призыва монстров предлагают великое множество выбора призываемых монстров в зависимости от ситуации, в которой находится ваш персонаж. Внушение - разрушительное оружие в руках творческого игрока; вы можете сделать так, что ваш колдун заставит противников сдаться, покинуть поле боя, бросить их снаряжение или даже сражаться друг с другом.

На 8-ом уровне, ваш персонаж получает одно из самых полезных заклинаний в игре, изменение. Нет предела полезности этого заклинания. Это - атака, защита, подвижность и маскировка в одном заклинании.

Лестницы Навыков и Пути Заклинаний

Вы могли бы задаться вопросом, как эти пути заклинаний совпадают с лестницами навыков, обсужденных в Главе 14. Вот - лучшее взаимодействие навыков и путей заклинаний:

- Атакующий Колдун: Выберите путь заклинаний взрывателя или фокусника.
- Колдун-Защитник: Выберите путь заклинаний защитника.
- Колдун Выживания: выберите любой путь заклинаний.

Чтение Заклинаний Клириком

Выбор заклинаний вашего колдуна надо делать с некоторой предусмотрительностью, зато потом всё будет легко и быстро. К сожалению, клирик - полная противоположность.

Вы не должны принимать много решений о том, какие заклинания надо брать на каждом уровне, потому что ваш персонаж уже знает все заклинания. Но вы должны решить, какое заклинание будет доступно вашему клирику каждый день. И, чтобы ещё больше усложнить ситуацию, ваш клирик имеет способность заменить готовое заклинание на заклинание лечения. Поэтому вы должны постоянно оценивать текущий выбор заклинаний вашего персонажа и решать, какое заклинание израсходовать и когда.

Точно так же как и с заклинаниями колдуна, клирикальные заклинания организованы по уровням заклинаний, в пределах от 0 до 9. По мере получения уровней клирик получает доступ к более мощным заклинаниям, которые он или она могут использовать чаще, чем прежде.



Вы найдёте прогрессию заклинаний в день клирика в Таблице 3-6 (страница 31 Руководства Игрока). Если ваш клирик имеет хороший показатель Мудрости (12 или лучше), ваш персонаж получает дополнительные заклинания в день, основанные на его или её показателе Мудрости; см. Таблицу 1-1 на странице 8 Руководства Игрока.

2+1 - не 3?

Вы могли бы задаться вопросом, почему клирикальная таблица заклинаний имеет запись заклинаний в день «2+1», вместо обычных 3. Для этого есть причина: это - напоминание, что вы должны выбрать одно заклинание за уровень заклинания из доменных заклинаний вашего клирика, плюс положенные заклинания нужного уровня заклинаний из общих клирикальных заклинаний. Так, если ваш персонаж знает 2+1 заклинаний 2-ого уровня, вы выбираете два заклинания клирика 2-ого уровня и одно заклинание 2-ого уровня из любого из двух выбранных клирикальных доменов вашего персонажа.

Выбор Доменов

На 1-ом уровне вы должны сделать несколько основополагающих выборов, которые повлияют на доступные заклинания вашего клирика. Вы выбираете два клирикальных домена, из которых ваш персонаж будет способен читать заклинания. Вы всегда будете иметь доступ к общему списку клирикальных заклинаний, но вы должны решить, из каких двух (из 22 доступных) доменов, ваш персонаж будет способен читать дополнительные заклинания.

Есть два способа выбрать домены. Вы можете выбрать божество для вашего клирика из Таблицы 3-7 на странице 32 Руководства Игрока, а затем выбрать два домена из перечисленных для этого божества (см. Таблицу 17-4 - наши рекомендуемые домены для каждого божества), или вы можете обратиться к списку доменов в Главе 11 Руководства Игрока (страницы 185-189) и выбирать любые два по своему выбору.

Выбор домена даёт вашему клирику небольшие специальные силы и доступ к множеству заклинаний - некоторые из которых могут быть доступны только клирикам, которые выбирают определённый домен, а другие могут также быть доступны друидам, колдунам и волшебникам, или могут появиться в общем списке клирикальных заклинаний.

Таблица 17-4 Рекомендуемые Домены Клирика

Божество	Мировоззрение	Рекомендуемые Домены
Иеронеус, бог доблести	Законный Добрый	Добро, Война
Морадин, бог dwarфов	Законный Добрый	Земля, Защита
Йондолла, богиня хоббитов	Законный Добрый	Добро, Защиты
Эхлонна, богиня лесов	Нейтральный Добрый	Животный, Солнце
Гарл Глиттерголд, бог гномов	Нейтральный Добрый	Защита, Обман
Пелор, бог солнца	Нейтральный Добрый	Добро, Солнце
Кореллон Ларетиан, бог эльфов	Хаотичный Добрый	Защита, Война
Корд, бог силы	Хаотичный Добрый	Удача, Сила
Вии Джас, богиня смерти и магии	Законный Нейтральный	Смерть, Магия
Св. Катберт, бог возмездия	Законный Нейтральный	Разрушение, Сила
Боккоб, бог магии	Нейтральный	Магия, Обман
Фхарланг, бог дорог	Нейтральный	Удача, Путешествия
Обад-Хай, бог природы	Нейтральный	Животный, Огонь
Олидаммара, бог воров	Хаотичный Нейтральный	Удача, Обман

Подготовка Клирикальных Заклинаний

Подготовка заклинаний вашего клирика требует двух шагов. Сначала, вы выбираете основные заклинания из списка на страницах 183-185 Руководства Игрока. Затем, вы выбираете доменные заклинания. **Клирики получают только одно доменное заклинание за уровень заклинания в день, поэтому тот факт, что ваш персонаж имеет доступ к двум доменам, означает, что вы должны сравнить эти два домена в смысле уровней заклинаний и выбрать то заклинание на день, которое вы хотите. Clerics only get a single domain spell at each spell level per day, so the fact that your character has access to two domains means that you will need to compare the two domains in question spell level by spell level to decide which one you want your cleric to take a spell from that**

day. Вы найдёте списки доменных заклинаний на страницах 185-189 Руководства Игрока.

Например, скажем, что ваш клирик имеет домены Добро и Война. На 2-ом уровне заклинание домена Добро - *помощь aid*, в то время как заклинание домена Война - *духовное оружие spiritual weapon*. Вы можете использовать ячейку доменного заклинания вашего клирика (помеченного в таблице класса как «+1»), чтобы подготовить или помощь или духовное оружие, но не оба сразу.

Теперь о сложных вещах: много заклинаний в списках доменов также появляются в основном списке клирических заклинаний. В примере выше, и помощь, и духовное оружие, также имеются в общем списке заклинаний клирика 2-ого уровня. Вы можете свободно использовать ячейки общих заклинаний вашего клирика (это 1, или 2 или 3 перед +1 в таблице), чтобы выбрать эти заклинания, если вам так хочется. Так, ваш клирик может подготовить духовное оружие три, четыре или пять раз за один день - один раз из его или её доменного списка, а остальные, из его или её ячеек общих заклинаний.

Клирики и Лечебные Заклинания

Клирики имеют специальную способность названную спонтанным чтением заклинаний. Всякий раз, когда клирики собирается прочитать заклинание, он может захотеть потерять заклинание которое он подготовил и заменить его заклинанием лечения того же самого уровня или ниже. Например, скажем, что ваш клирику подготовили духовный молот как одно из его или её заклинаний 2-ого уровня. Вы можете просто удалить это заклинание из списка ваших подготовленных заклинаний, а ваш персонаж, вместо этого, может прочитать лечение средних ран или лечение лёгких ран. Клирики только доброго или нейтрального мировоззрения могут сделать это; злые клирики используют спонтанное чтение заклинаний, чтобы читать заклинания *причинить*, чтобы причинять урон.

Что это означает? А то, что ваш клирик фактически не должен готовить заклинания лечения. Любое заклинание, которое ваш клирик подготовил в течение дня - потенциальное заклинание лечения. Вы просто выбираете, какое из готовых заклинаний вы хотите потерять, чтобы излечить вашего персонажа или другого члена партии.

Наборы Заклинаний Клирика

Чтобы помочь вам быстро выбрать набор полезных клирических заклинаний, мы создали три отдельных набора заклинаний, которые описали в следующих секциях. В отличие от лестниц умений или путей заклинаний колдуна, эти наборы - не эксклюзивные пути, когда вы играете за клирика, вы можете выбрать любое заклинание на день, какое хотите. Если вы хотите, чтобы ваш клирик был готов к серьёзному бою, выберите набор сражения с монстром. Если вы хотите, чтобы ваш клирик был готов установить любое затруднительное положение, в которое он и его друзья могут попасть на следующий день, смените набор сражения с монстром на набор мастера лечения.

Чтобы использовать наборы, просто, когда вы выбираете, какие заклинания ваш клирик будет готовить на следующий день, выберите заклинание, обозначенное для уровня вашего клирика (и все заклинания предыдущих уровней),.

Наборы не привязаны к высокому показателю Мудрости и дополнительным заклинаниям. Ваш клирик обязательно получит некоторое количество дополнительных заклинаний, но вы должны будете использовать эти дополнительные ячейки по своему усмотрению. Так же эти наборы не учитывают доменные заклинания. Не забудьте выбрать доменные заклинания вашего клирика в дополнение к общим клирическим заклинаниям.

Набор Клирических Заклинаний «Сражение с Монстром»

Выберете набор заклинаний по Таблице 17-5, если вы хотите, чтобы ваш персонаж непосредственно участвовал в ближнем бою.

Заклинания из этого пути работают особенно хорошо с лестницей умений клирика ближнего боя (см. Главу 14), но любой клирик может стать опасным противником в ближнем бою, если наложить правильные заклинания.

Таблица 17-5 Набор Заклинаний Клирика «Сражение с Монстром»

Уровень персонажа	Подготовленные Заклинания Клирика*
1-ый	0 - обнаружит магию, свет, чтение магии; 1-ый - волшебное оружие
2-ой	0 - руководство; 1-ый - щит веры
3-ий	2-ой - духовное оружие
4-ый	0 - сопротивление; 1-ый - божественное покровительство; 2-ой - бычья сила
5-ый	3-ий - призвать монстра III
6-ой	2-ой - оружие мировоззрения; 3-ий - палящий свет
7-ой	0 - свет; 1-ый - защита от зла; 4-ый - божественная сила
8-ой	3-ий - рассеять магию; 4-ый - хождение по воздуху
9-ый	2-ой - малое восстановление; 5-ый - удар пламени
10-ый	4-ый - призвать монстра IV; 5-ый - праведная мощь

* Не включает доменные заклинания или дополнительные заклинания за высокий показатель Мудрости.

Ключевыми боевыми заклинаниями вашего клирика будут *щит веры*, *божественное покровительство* и *божественная сила* *shield of faith, divine favor, and divine power*. Если ваш клирик может подготовиться к сражению, читая одно или два из этих заклинаний, вы обнаружите, что ваш персонаж такой же (а то и лучше), как и его товарищ воин.

С доменными заклинаниями или дополнительными заклинаниями из-за показателя Мудрости вашего персонажа, вы можете выбрать некоторые хорошие «укрепляющие» заклинания типа *удалить страх* или *малое восстановление* *remove fear or lesser restoration*, или заклинания, защищающие ваших союзников – *большее волшебное оружие* *greater magic weapon* - превосходное, длительное заклинание, которое может значительно помочь атакам товарищей.

Не бойтесь использовать дополнительные заклинания вашего клирика, чтобы взять несколько одинаковых ключевых заклинаний; если ваш персонаж принимает участие в нескольких поединках в ходе одного дня приключений, он или она могут читать щит веры или божественное покровительство в каждом бою.

Если вам понравился этот набор заклинаний, вы поймёте, что домены Сила и Война предлагают самые полезные доменные заклинания. Также стоит рассмотреть домен Разрушение.

Набор Клирикальских Заклинаний «Мастер Лечения»

Набор заклинаний в Таблице 17-6 предназначен, чтобы противостоять разнообразным несчастьям, которые могут случиться с приключенческой партией, сражающейся с монстрами, вооруженными ядом, утечками характеристик и различными сверхъестественными и магическими атаками. Любой клирик может помочь его или её союзникам восстановить ОЖ, но восстановление кого-то, кто потерял несколько очков Силы или Телосложения от яда требует некоторой подготовки. Как мастер лечения, ваш персонаж будет поддерживать активную часть партии в работоспособном состоянии.

Клирики, следующие лестнице навыков Эксперт Обращения или Клирик Колдовства, преуспевают с этим набором заклинаний. Однако, не отбрасывайте этот набор, если вы играете за ориентированного на ближний бой клирика.



Честно говоря, вы должны быть специфичным видом игрока, чтобы получать удовольствие от ваших усилий помощи друзьям вашего персонажа, в противоположность борьбе против монстров вашим персонажем. Если вы хотите играть за крутого в лечении клирика, вы найдёте, что вы не можете полностью контролировать действия в ходе игры. Многие из ваших действий будут зависеть от того, как чувствуют себя ваши союзники. Другие игроки часто будут принимать за должное, если вы выйдете из боя и встанете в сторонке. Если это вас не прельщает, то вам надо будет выбрать набор сражения с монстрами или боевого заклинателя.

Таблица 17-6 Набор Заклинаний Клирика «Мастер Лечения»

Уровень Персонажа	Подготовленные Заклинания Клирика*
1-ый	0 - обнаружить магию, свет, чтение магии; 1-ый - удалить страх
2-ой	0 - руководство; 1-ый - святилище
3-ий	2-ой - малое восстановление
4-ый	0 - сопротивление; 1-ый - защита от зла; 2-ые - снять паралич
5-ый	3-ий - рассеивают магию

6-ой	2-ой - статус; 3-ий - защита от энергии
7-ой	0 - свет; 1-ый - щит веры; 4-ый - нейтрализовать яд
8-ой	3-ий - удалить слепоту/глухоту; 4-ый - смертельный оберег
9-ый	2-ой - медвежья выносливость; 5-ый - поднять мертвого
10-ый	4-ый - освобождение; 5-ый - развеять зачарование

* Не включает доменные заклинания или дополнительные заклинания за высокий показатель Мудрости.

Вы должны приспособлять ваш выбор заклинаний, под определённую ситуацию. Например, если вы знаете, что ваш клирик собирается войти в храм, заполоненный теньями (монстры, которые иссушают Силу), вы должны выбрать дополнительное заклинание *малого восстановления*, чтобы восстанавливать поврежденных друзей.

С дополнительными и доменными заклинаниями, ваш клирик, вероятно, должен подготовить некоторые наступательные или защитные заклинания, типа *палящего света* или *большого магического оружия* или *щита веры*.

Домены, которые по своей природе подходят для набора мастера лечения включают Лечение (естественно) и Удача или Защита.

Набор Клирикальных Заклинаний «Боевой Заклинатель»

Набор заклинаний в Таблице 17-7 позволяет вашему клирику стоять в тылу и наносить урон с расстояния. Вообще, колдун будет мощнее клирика в нанесении урона заклинаниями, но при правильном выборе заклинаний, клирик может быть почти столь же эффективен как колдун.

Клирики, кто следует лестнице навыков Клирика Колдовства, преуспевают в этом наборе заклинаний.

Таблица 17-7 Набор Заклинаний Клирика «Боевой Заклинатель»

Уровень Персонажа	Подготовленные Заклинания Клирика*
1-ый	0 - обнаружить магию, свет, чтение магии; 1-ый - приказ
2-ой	0 - руководство; 1-ый - щит веры
3-ий	2 - ой - удерживать существо
4-ый	0 - сопротивление; 1-ый - защита от зла; 2-ой - духовное оружие
5-ый	3-ий - палящий свет
6-ой	2-ой - тишина; 3-ий - призвать монстра III
7-ой	0 - свет; 1-ый - божественное покровительство; 4-ый - призвать монстра IV
8-ой	3-ий - слепота/глухота; 4-ый - освобождение
9-ый	2-ой - малое восстановление; 5-ый - удар пламени
10-ый	4-ый хождение по воздуху; 5-ый - призвать монстра V

* Не включает доменные заклинания или дополнительные заклинания за высокий показатель Мудрости.

Есть место, где наступательный потенциал клирика отличается от колдуна - это заклинания призыва монстров. Заклинания занимают длительное время на прочтение, но они предлагают огромную тактическую гибкость, и они позволяют вашему клирику взять под свой контроль битву, заполняя поле битвы большим количеством союзников. Эта стратегия особенно эффективна, если ваш персонаж имеет навык Усиленный Призыв.

Используйте доменные и дополнительные заклинания, чтобы обеспечить некоторую защиту, типа *сопротивления энергии* и *щита веры* *resist energy and shield of faith*. Ваш клирик может легко разделить эти заклинания с товарищами, а эффективное распределение магической силы клириков и колдунов между жуликам и воинами - один из секретов успеха в игре.

Множество клирикальных доменов подойдёт набору заклинаний боевого заклинателя. Вот некоторые из лучших - Смерть, Разрушение, Огонь, Добро, Солнце и Вода. (Вода особенно хитрый домен; очень мало игроков осознают как хороши заклинания этого домена на более высоких уровнях, потому что редко кто берёт домен Вода.)

Выбор Заклинаний Для Других Персонажей

Три других класса персонажей-заклинателей: бард, друид и волшебник. Вот - небольшие подсказки по выбору заклинаний, если вы хотите играть за персонажа одного из этих классов:

- Бард: ваш персонаж изучает заклинания подобно колдуну - вы выбираете небольшое количество заклинаний, которые знает ваш персонаж, но он или она могут использовать их в любое время, он или она имеют доступные ячейки заклинаний. Как бард 1-ого уровня, ваш персонаж знает заклинания только 0-ого уровня: мы предлагаем выбрать *изумление, обнаружить магию, рука мага и чтение магии* *daze, detect magic, mage hand, and read magic*. На 2-ом уровне, ваш персонаж получает доступ к заклинаниям барда 1-ого уровня, которые намного более интересны. Вы можете выбирать два из них: *замаскироваться и сон* *disguise self and sleep* - хороший выбор.

- Друид: ваш персонаж использует заклинания подобно клирику - он или она имеют доступ ко всем заклинаниям из списка друида, и могут настраивать их выбор каждый день. Однако, друиды не используют и не могут спонтанно читать заклинания. Вместо этого, они могут потерять готовое заклинание, чтобы прочитать заклинание призвать природного союзника, так что ваш персонаж всегда имеет наступательную опцию. Лучшие заклинания 1-ого уровня у друида - *лечение лёгких ран, очаровать животное, сотворение пламени и разговор с животными* *cure light wounds, charm animal, produce flame, and speak with animals*.

- Волшебник: ваш персонаж начинает с маленького поднабора заклинаний 0-ого и 1-ого уровня колдуна/мага в его или её книге заклинаний. Каждый день, он или она готовят заклинания из этой книги. Хорошие заклинания 1-ого уровня для вашего персонажа включает *очаровать существо, доспех мага, волшебная стрела, щит и сон* *charm person, mage armor, magic missile, shield, and sleep*.

Глава 18

Продвижение Вашего Персонажа

В этой главе

- Как ваш персонаж зарабатывает очки опыта
- Что случается, когда ваш персонаж получает уровень
- Мультиклассирование
- Престиж-классы

Персонажи в игре ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ не стоят на месте. Они растут и развиваются по ходу игры. Это один из ключевых аспектов игры - подобно героям романа, кино или телесериала, ваши персонажи учатся, растут и подвержены влиянию прошлого и настоящего.

В этой главе, мы исследуем понятие очков опыта (ОО) и получения уровней, исследуем как и какими способами улучшаются ваши персонажи. Мы также рассмотрим мультиклассирование - опцию, которая позволяет вашему персонажу экспериментировать с различными классовыми особенностями, беря уровни в другом классе. Наконец, мы взглянем на престиж-классы.



Глава 3 Руководства Игрока содержит большое количество подробной информации об очках опыта и мультиклассировании. Проверьте страницы 58-60 Руководства Игрока после того, как прочтёте эту главу. Страницы 36-41 Руководства Мастера содержат таблицы и варианты наград, которые Мастера используют, чтобы предоставить ОО. Наконец, вы можете найти собрание престиж-классов в Главе 6 Руководства Мастера.

Получение Очков Опыта

Очки опыта, или ОО, мера достижений персонажа. Они представляют и обучение, и тренировки. В фэнтези-мирах П&Д, опыт напрямую связан с силой. Персонажи зарабатывают ОО, нанося поражение противникам и преодолевая препятствия, которые Мастер размещает перед ними. Когда персонаж заработает определенное количество ОО, как указано в Таблице 3-2 на странице 22 Руководства Игрока (часть этой таблицы также показана в Таблице 18-1), он или она получают новый уровень.

Таблица 18-1 ОО и Ваши Первые Несколько Уровней

Вам нужно столько очков..... Чтобы достигнуть этого уровня

0	1-ый уровень
1000	2-ой уровень
3000	3-ий уровень
6000	4-ый уровень

Что Такое Уровень Сложности?

Каждый монстр или препятствие, с которым имеют дело в игре персонажи игрока, имеют Уровень Сложности (УС). УС предлагает средний уровень партии авантюристов, для которых существо определённого УС стало бы умеренно трудным. Другими словами, с некоторой долей удачи и небольшим умением, средняя партия должна преодолеть существо или препятствие с некоторым уроном и расходом ресурсов.

Когда мы говорим о средней партии, мы подразумеваем четыре персонажа игрока. (Ваша игровая группа, конечно, может быть больше или меньше.)

Партия 4-ого уровня, например, должна быть способна пройти через столкновение с монстром или ловушкой с УС 4, получив некоторый урон и израсходовав несколько ресурсов, но без жертв.

Откуда Можно Получить Очки Опыта?

Каждый монстр и противник в игре имеют Уровень Сложности (УС). Этот УС - оценка того, как легко или трудно преодолеть монстра. Статистика каждого монстра включает УС монстра. Ловушки и другие препятствия также могут иметь УС, как описано в Главе 2 Руководства Мастера.

Мастер Подземелья может регулировать УС (и таким образом и вознаграждение в ОО) основываясь на обстоятельствах и необычных ситуациях. Мастер решает, когда препятствие пройдено. Обычно, это случается, когда битва выиграна или разоружена ловушка, но умные игроки могут придумать всевозможные способы для преодоления препятствия. Если партия успешно проходит через хобгоблинов, охраняющих коридор, используя хитрость и ловкость, Мастер может решить, что персонажи преодолели это препятствие и вознаградить их соответствующими ОО.

Все персонажи, которые принимают участие в столкновении, должны получить ОО за это столкновение.

Помните, что столкновения бывают трёх видов: препятствие, бой или ролевое столкновение, которое является неотъемлемой частью приключения. Если персонаж умирает или выбывает до начала столкновения, он или она не зарабатывают никаких ОО, даже если остальная часть партии успешно преодолевает данное столкновение. Мастер обычно предоставляет ОО в конце приключения, но это может случаться и непосредственно при окончании столкновения или по окончании игровой сессии.

Для Мастера Подземелья

Мастера обычно начисляют очки опыта в конце приключения, но некоторые Мастера редко выдают вознаграждения в конце игровой сессии. Тренировки и продвижение, однако, должны иметь место между приключениями (см. секцию "Продвижение по Уровням"). Чтобы определить количество получаемых за столкновение ОО, сделайте следующее (более полно это описано в Главе 2 Руководства Мастера):

1. Определить уровень каждого персонажа игрока. Не забудьте включить только тех персонажей, которые приняли участие в столкновении.
2. Определите УС каждого побежденного монстра.
3. Найдите пересечение уровня персонажа с УС для каждого побежденного монстра в Таблице 2-6 на странице 38 Руководства Мастера, чтобы определить основную награду в ОО.
4. Разделите базовую награду в ОО на число персонажей в партии. Результат - количество ОО, которое получит один персонаж за помощь в победе над монстром.
5. Сложите все вознаграждения ОО за всех монстров, которым персонаж помог нанести поражение.
6. Повторить этот процесс для каждого персонажа игрока, который участвовал в столкновении.

Продвижение по Уровням

Ваш персонаж может продвинуться до следующего уровня, когда ваше общее количество ОО достигнет минимально необходимого количества, согласно Таблице 3-2 в Руководстве Игрока.

Регдар, например, может перейти с 1-ого на 2-ой уровень, когда он накопит, по крайней мере, 1000 ОО. Повышение уровня обеспечивает множество выгод, которые демонстрируют, что персонаж узнал и улучшился некоторым способом.

Представьте, что ваш персонаж проводит время между приключениями тренируясь, обучаясь и практикуясь в его или её умениях. Даже если ваш персонаж достигает необходимой отметки по ОО, он или она не могут подняться на уровень в середине приключения. В терминах игры, это означает, что вы должны дождаться окончания приключения или сессии прежде, чем вы сможете подняться на уровень вашего персонажа; в П&Д мире, ваш персонаж должен найти безопасное место, чтобы потренироваться прежде, чем он или она могут использовать знание и опыт, полученный в ходе приключений.

Каждый класс имеет таблицу, которая описывает особенности класса и статистику, которые становятся доступными и увеличиваются по мере продвижения вашего персонажа по уровням. Обратитесь к таблицам в Главе 3 Руководства Игрока. Когда ваш персонаж заработал необходимое количество ОО, чтобы подняться на

уровень, возьмите ваш лист персонажа и Руководство Игрока, и следуйте следующим инструкциям:

1. Выберите класс, чтобы применить ваш новый уровень опыта. Когда ваш персонаж приобретает квалификацию нового уровня, решите, в какой класс вы собираетесь вложить этот уровень. Большинство игроков выбирает класс их персонажей во время создания персонажа и следуют этому классу в остальной части их приключенческой карьеры. Лучший воин, например, вкладывает все его уровни в класс воина. Однако, вы можете иметь причины для того, чтобы отклониться от прогресса уровней персонажа. (См. секцию, "Мультиклассирование" позже в этой главе, для дополнительной информацией.)

2. Измените ваши основные модификаторы бонуса атаки. Если новый уровень класса указывает, что ваш базовый бонус атаки увеличивается, отразите это в вашем листе персонажа и отрегулируйте соответственно ваши атаки.

3. Измените ваши базовые бонусы спасбросков. Если новый уровень класса указывает, что ваши базовые бонусы спасбросков увеличиваются, сделайте соответствующие записи в вашем листе персонажа.

4. Измените ваши показатели характеристик. Когда ваш персонаж достигает 4-ого, 8-ого, 12-ого, 16-ого и 20-ого уровней персонажа (в противоположность уровню класса – см. ближайшую сноску «Уровень персонажа против уровня класса»), выберите характеристику и увеличьте её показатель на 1 очко. Сверьтесь с Таблицей 1-1 на странице 8 Руководства Игрока, если модификаторы или очки, связанные с этой характеристикой нуждаются в изменении.

5. Увеличьте ваши очки жизней. Бросьте КЖ, обозначенный для вашего класса, добавьте модификатор Телосложения вашего персонажа и сложите получившееся число с общим количеством ваших ОЖ. Ваш персонаж всегда будет получать по крайней мере 1 ОЖ после повышения на уровень, даже если штраф по Телосложению и низкий бросок указывают другое.

6. Увеличьте ваши очки умений. Вы получаете распределение очков умений, основанных на модификаторе Интеллекта и классе. (А люди всегда получают 1 дополнительное очко умений на каждом уровне.) Помните, что вы можете покупать классовые умения по цене 1 очко за ранг и 2 очка умения за ранг при покупке рангов в перекрёстном умении. Ваш максимальный ранг в любом классовом умении - уровень вашего персонажа + 3; для перекрёстного умения - половина этого числа.

7. Выберите ваш новый навык. Когда ваш персонаж достигает 3-его, 6-ого, 9-ого, 12-ого, 15-ого и 18-ого уровней персонажа, вы получаете один навык на ваш выбор. Удостоверьтесь, что ваш персонаж выполняет предпосылки, которые требуют навык.

8. Получите ваши новые заклинания. Персонажи заклинатели получают способность читать больше заклинаний, по мере продвижения по уровням. В главе 3 Руководства Игрока, проверьте секцию «Заклинаний в День» классовой таблицы вашего персонажа, чтобы посмотреть, может ли теперь ваш персонаж читать больше заклинаний в день. Если вы играете за колдуна или барда, также проверьте таблицу «Известные Заклинания», чтобы посмотреть, может ли ваш персонаж изучить новое заклинание.

9. Приобретите ваши новые классовые особенности. Наконец, проверьте вашу классовую таблицу (в Главе 3 Руководства Игрока), чтобы посмотреть, обеспечивает ли новый уровень какими-либо новыми классовыми особенностями. Они могут включать дополнительные навыки, специальные атаки или новые силы.

Как Долго Вы Можете Растить?

Как высоко ваш персонаж может продвинуться по уровням?

Это зависит от основной П&Д книги правил, предусматривающей 20 уровней игры. Для тех, кто хочет исследовать, приключения за 20-ым уровнем, обратитесь к Руководству по Эпическим Уровням. Как далеко вы продвигаетесь, в действительности сводится к типу кампании, которой ваш Мастер Подземелья хочет управлять. Некоторые кампании продолжаются в течение многих лет, с персонажами более 20-ого уровня.

Другие играют несколько месяцев, достигают конца, а затем начинают новую игру. Это дает каждому возможность попробовать нового персонажа и варианты классов, а Мастеру новый мир.

Уровень Персонажа Против Уровня Класса

Уровень персонажа относится к общему количеству уровней во всех классах. Уровень персонажа используется, чтобы определить, когда становятся доступными навыки и усовершенствуются показатели характеристик.

Уровень класса - уровень вашего персонажа в специфическом классе. Для персонажа с одним классом, уровень персонажа и уровень класса совпадают. Когда Регдар - воин 4-ого уровня, он - также персонаж 4-ого уровня. Однако, мультиклассовый персонаж, который является воином 2-ого уровня / жуликом 2-ого уровня, является персонажем 4-ого уровня с двумя уровнями в классе воин и двумя уровнями в классе жулик. Такой персонаж имел бы больше вариантов при работе с препятствиями, но никогда не будет равен чистой силе Регдара как воин.

Мультиклассирование

По мере продвижения персонажа по уровням, вы подойдёте к моменту, когда надо будет решить в каком классе получить уровень. Большинство персонажей игрока придерживаются одно класса в течение их карьер, потому что следование одному курсу обеспечивает самое лёгкое и самое быстрое продвижение силы. Однако, вы можете выбрать новый класс и объединить его особенностями с особенностями вашего предыдущего класса. Это называют мультиклассированием.

Мультиклассирование делает вашего персонажа более разносторонним, но ослабляет вашу концентрацию на нём и делает вашего персонажа несколько слабее по сравнению с персонажами, которые придерживаются одного класса.

Страница 59 Руководства Игрока описывает мультиклассовых персонажей и как добавить второй класс. Для большей информации о мультиклассировании см. Главу 22 этой книги.

Престиж-классы

Престиж-классы предлагают специальный вид мультиклассирования для персонажей более высоких уровней. Престиж-классы специализированы, ориентированные классы, которые имеют требования, которые персонажи должны выполнить прежде, чем они могут взять в них уровни. Требования могут включать определенный базовый бонус атаки, определенное количество рангов в определенном умении, определенную расу, определенное мировоззрение или определенный навык. Престиж-классы являются дополнительными и должны быть одобрены Мастером прежде, чем вы решаете взять в них уровни. Некоторые престиж-классы не могли бы вписаться в некоторые кампании, например.



Руководство Мастера обеспечивает вас 17 престиж-классами, включая Мистического Лучника, Чёрного Стража и Мастер Знаний arcane archer, the blackguard, and the loremaster. См. Главу 6 Руководства Мастера для дополнительной информации. Другие П&Д приложения также содержат престиж-классы, которые вы могли бы захотеть добавить к вашей кампании.